

Taschenbuch

für

Kartenspieler

auf das Jahr

1 8 1 7.

Leipzig,

in der Wegandschen Buchhandlung.

LEWD/-
444/B 5/02

DIE DEUTSCHEN KARTENSPIELE oder Anleitung die üblichsten gesellschaftlichen Spiele mit der deutschen Karte als Solo, Kontra, Schaaßkopf, Einwerfen, Funfzehnen, Bassadewitz, Piket, Mariage und Eltern bald und gründlich zu erlernen. Neue Auflage. Leipzig, Weygand, (1817). 10, 374 S., 3 Kupfer tafeln. Neuer Ppbd m. aufgezogenem O Umschlag.

Umschlagtitel: Taschenbuch für Kartenspieler auf das Jahr 1817.
Unbeschainenes Exemplar. Durchgehend gebräunt u. stockfleckig.
Köhring 128 (verzeichnet nur den Jg 1815).

Die
deutschen Kartenspiele

oder

Anleitung

zu

üblichsten gesellschaftlichen Spielen mit der
deutschen Karte

als

Solo, Kontra, Schachlopf, Einwerfen,
Fünfschürer, Bassadewitz, Pilet, Mariage
und Elfern

selt und gründlich zu erlernen.

Neu: Auflage.

W I L H E L M S A L T M A N N

Leipzig,
in der Beyerschen Buchhandlung.

Zuschrift an Freund J....

Du kennst, mein Freund, die Schicksale die-
ses Buches, von welchen eines der eigentsten ist,
daß der wahre Verfasser von jedem Partheien
zweifelhaft gemacht werden könnte (gleichwie in
der Welt sehr oft der wirkliche Vater zum
Kinde). Du hast die ersten und letzten Sorgen
für dasselbe, mit mir getheilt. — Dir überrei-
che ich daher mit vollem Rechte dieses deutsche
Spielbuch, so säuberlich in seiner äußern Ge-
stalt, als Du es selbst gemacht, und übrigens
so wohl gepflegt, als bei meinem krankhaften
Zustande ich, der ich selbst so vieler Pflege

bedarf, es zu pflegen im Stande war. Vollständig selbst vernommen habe. Laß dich also auch hier oder da ein Strich zu viel oder die Wenigen, welche das Kartenspiel ver- oder zu wenig sehen, ein in statt eines nachzu und über ander Büchlein die Nase rüh- oder umgekehrt, so kann es nicht so genau sein werden, nicht erte machen: laß es dich und glaube deshalb nicht, daß ich Dir Gabeicht heunruhigen, wenn Du siehest, daß Schrift- ein T für ein U machen wollen. Ist doch jeder aller Art, wenn sie beidung des Kar- ter Gesunde oft mit schenden Augen blind, spiels erdichten, dieses selbst anders, als in- wie viel eher ist denn dem Auge des Kranken als dem, daß sie das Spiel als eine schäd- zu verstehen, wenn es etwas übersteht! Denn die, mindestens als eine kopflose und nicht nur Mangel der Verständlichkeit zu nahe gerückte Beschäftigung, in Mangel zu beun- erem ist, so mag die richtige Sachverklärung suchen. Dieses wird ihm nicht gelingen, Dich für dieses Mal zu finden setzen, und ich an dem allen Verweisen müßte. Glücklich- hoffe von Deiner Billigkeit, daß Du das für genügend, an den Weg geworfene Schind- Werk freundlich aufzunehmen wirst, so wie es liegen, können und so abnehmen und abge- ba liegt.

Daß das Publikum für welches diese Kr- runde des Kartenspiels nicht einmal einmalig bat bestimmt ist, sie wohlwollend aus Deiner Hand, sondern ihnen höchstens ein mitleidiges Hand empfangen werde, davon darf ich, um sicher zu sein, nicht zweifeln. Es sind doch nicht eben deswillen nicht zweifeln, weil ich den Mangel der mitleidigen Kräfte und die Kräfte, die derselben, ein Buch dieses Inhalts, das bis jetzt am Spielorte abliegt; sondern die gute- jetzt noch nicht vorhanden war, zu helfen, zu schützen und den besten Männer sprechen

durch ihr Beispiel deutlich genug die Meinung aus: das Kartenspiel sei vollkommen hapt geeignet, ein anständiges, angenehmes und nützliches Unterhaltungsmittel für die Gesellschaft abzugeben. Aber es giebt literarische Madonnen, die sich oft lange erhalten, so schlecht sie auch begründet sein mögen. So war es einmal Ton, daß gereizte Autoren sowohl, als solche die den Tadel noch fürchteten, bei jeder Gelegenheit, und sollte sie bei der Haarteilerei gezogen werden, den Rezensenten Eins zu versehen suchten; Ton ist es und nicht weiter, daß man des Kartenspiels Schwächen Denn was man mit Ernst und Grund wider das Spiel sagt, das gilt augenscheinlich von Hasardspielen allein, und man beugt die Angewohnheit, dem Spiele überhaupt entgegen zu laufen, was nur der Mißbrauch verbrochen hat. Das ist der Fall mit der das Spiel betreffend den Götze in dem vortrefflichen Aufsatz von Weißer: die Tageszeiten, in J. G. Jacob

Trig, ein Aufschrei für 1808. Er 24—26 „Glückliche Bürger,“ so schließt die angelegte Stelle, die ich auch schon beim vorigen Drucke vorgelesen und die verwarren Welt begreifen, mit einer noch verwerflichen Sympa ordnet, so läßt einem Hand die Zeitung nicht entreißen, um nach dem Kartenspielen zu sein! Jene macht, bezeichnend, daß Leute, die sich klüger dünken, als ihr, über auch solche (n; aber nicht gewiss die Eurigen, auch als Berühmte mit blutigen Thränen zu beweisen. Wenn es keine Wahl gäbe zwischen dem Pharisäer und der pelinischen Kannengießerei, so würde ich den Pharisäer Thörichtem Rechte anhaben; doch es ist noch ein Mittelweg offen. Glückliche Bürger, die ihr auch, leidenschaftlicher als um Wein und Wein, für Frankreich oder England streitet, die ihr, Haß und Feindschaft gegen den andern theilenden Bruder im Dergn, den Kreis der Gesellschaft, der euch näher befreundet sollte, laßt

der Hand die Felsung entziehen und greif
nach den Karten, um ein friedliches Ende
der Hande, nicht Einwerfen oder Abste-
cken der Karte, eine Niederlage zu fordern, und es
kannst mit wenigen Groschen! Ruhe und Frieden
aus der Unruhe, daß ihr sich weder ver-
heißt noch Thierlich gemacht habt!

Lebe wohl, mein Freund!

Paul Hammer

Paul Hammer

Paul Hammer

Paul Hammer

Paul Hammer

Paul Hammer

Paul Hammer

Paul Hammer

Paul Hammer

Paul Hammer

Paul Hammer

Paul Hammer

Paul Hammer

Inhalt.

Einleitung. Von der Entstehung des Spiels.	1
Von der Herkunft und dem Namen des Spiels	2
Ordnung der vier Karten. Von der Verthei- lung der Karten in früheren und neuen Zeiten.	3
Von den Kartenspielen. Vertheilung des Kartenspiels gegen Alter und neuerer Vertheilung. Regeln des Kartenspiels. Von den deutschen Kartenspielen. Von dem Auf- gen (Wissen) des Bespielers über das Spiel. Von den Aufgaben auf die Karten.	4
(In S. 3 gehören 2 Kupferstiche, auf wel- chen vier Figuren und vier Zahlen blätter der morgenländischen Knappchen- Karte abgebildet sind.)	5
Von der deutschen Karte in der Gegenwart.	6
Das Solospiel.	7
Vorbereitung.	8
Die Karten, welche beim Solo gebraucht werden.	9
Die ursprüngliche Art des Solo zu spielen.	10
Die Karten zur Solospiel.	11
1) Mit gelblicher Farbe oder Couleur favorita.	12

1) Mit Werkzeugen.	Seite 14
2) Mit dem Rebbateur.	15
3) Mit doppelter Couleur.	16
4) Das Solo unter drei Personen.	17
A. Das eigenthümliche Spiel.	17
B. Eine andere Art.	17
C. Noch eine andere Art, Casco genannt.	18
D. Kauf Solo oder deutsch Schotter, auch Casco genannt.	18
E. Mit dreißig Karten.	18
5) Das Solospiel mit einer Karte von fünf Farben.	19
(Hierzu die in Kupfer gestochene Abbildung von drei Blättern ist beifolgend.)	
A. Unter fünf Personen.	19
B. Unter vier Personen.	19
II. Das Kartenspiel.	19
III. Das Schnappenspiel.	20
IV. Das Schweben.	21
V. Das Funkenfeuer.	21
VI. Wasserbau oder Wasserbau.	22
VII. Das Spiel oder Kammenspiel.	23
VIII. Das Mariagespiel.	24
IX. Das Stangenpiel oder Eisen.	25

Einleitung.

Das Bedürfniß des Menschen nach Arbeiten und Beschäftigungen, die ihren Beruf anmachen, Erholung zu suchen, hat den Spielen aller Art das Leben gegeben. Der Tanz und andere gymnastische Spiele, welche durch die Übung der körperlichen Kräfte auf den Geist wirken, sind in Mäde der ersten Erfindung ohne Zweifel ein Eigenthum des Zeitalters der Kindheit des Menschengeschlechts. Ernsthaftere Unterhaltungsmittel, die wir ebenfalls Spiele nennen, sind die Brett- und Kartenspiele, welche ihrer Ursprung spätern Zeiten und gebildeten Völkern verdanken. Das Schachspiel ist das älteste von allen Spielen, welche noch

üblich sind, es ist das sumerische Spiel, welches
 noch je erfunden wurde und kein anderes, weder
 ein Brett noch Kartenspiel kann ihm an die Seite
 gesetzt werden. In der Mitte des sechsten Jahrhun-
 derts erhielten die Perser das Schachspiel aus
 Indien, und durch die Araber wurde dasselbe im
 zwölften Jahrhundert in Europa bekannt.^{*)} Die
 Karten sind eine Nachahmung der Figuren des
 Schachspiels, mit dem Unterschiede, daß man die
 Partbeien verdoppelt, indem man vier Farben zum
 Grunde gelegt hat, da im Schachspiel nur zwei
 Könige, ein Schwarzer und ein Weißer, jeder mit
 seinen Offizieren und Bauern einander gegenüber
 stehen. Verschiedene Nationen, als die Spanier,
 die Italiener und die Franzosen haben sich die
 Ehre, Erfinder der Karten zu sein, zueignen wol-
 len, allein ohne hinreichenden Grund; vielmehr
 es durch historische Untersuchungen erwiesen, da-

^{*)} Diese historischen Nachrichten sind aus: Wolf-
 kopf's Versuch dem Ursprung der Spielkar-
 ten, die Einführung des Leinwandpapiers u.
 den Anfang der Holzschneidekunst in Euro-
 pa zu erforschen. 8v, 4. Leipzig 1784. —
 genommen.



welches
 weder
 Seite
 Jahr
 el aus
 lbe im
 Die
 n des
 an die
 n zum
 r zwel
 er mit
 enüber
 panier
 ch die
 n wol
 ehr ist
 , das

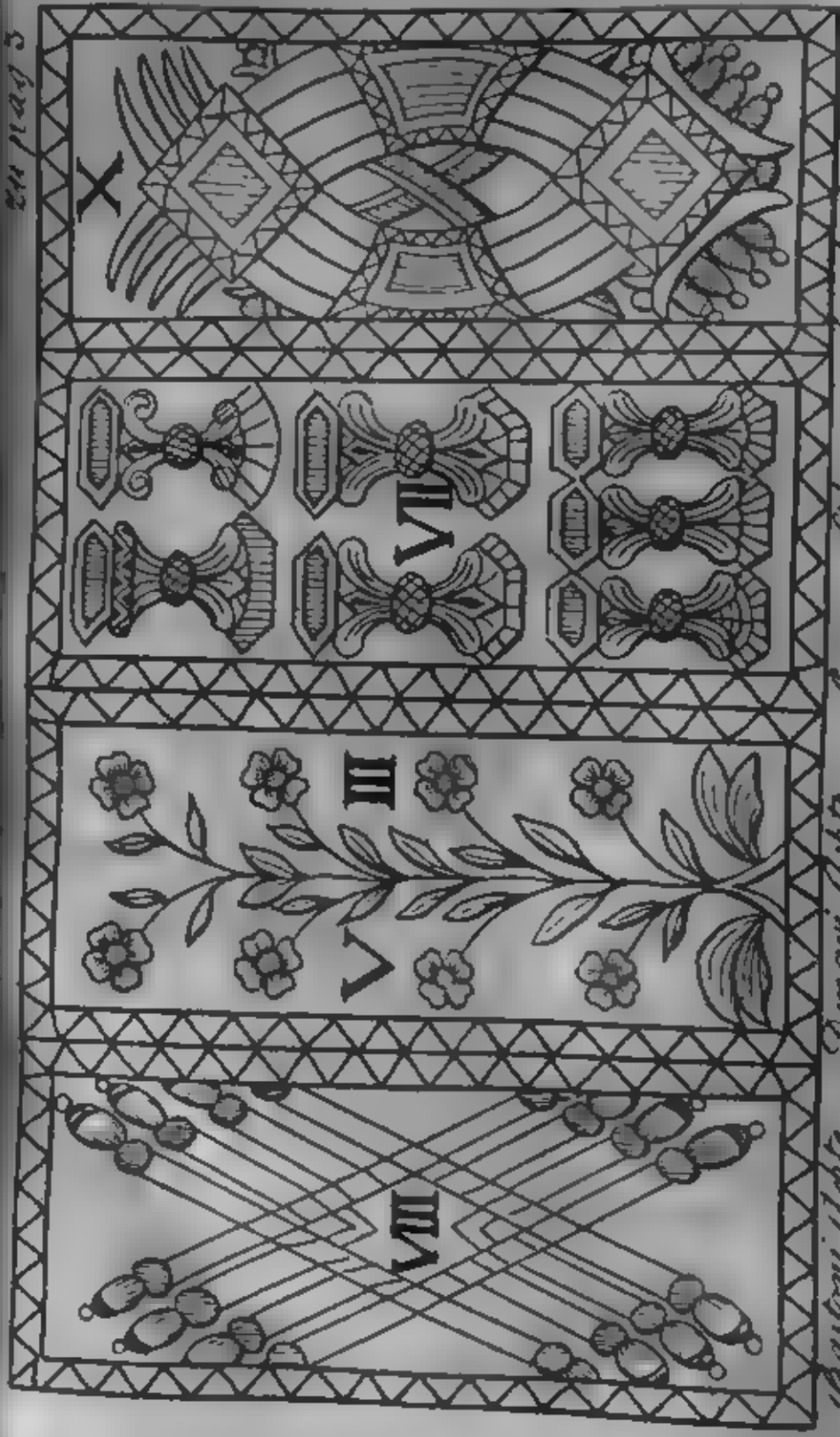
Breit
 elen
 s un
 Euro
 — al

zu pag. 3.



Bastini Bauer. Denari Asuter. Coppe Asuter. Spade König.

en pag 3



chastoni eldte. Demari eldte. Coppe Aiben. Spude zehne.

Das Kartenspiel gleichfalls von den Arabern in Eu-
ropa eingeführt worden sei. Deshalb dürfen wir
jedoch denselben nicht die Erfindung zuschreiben,
denn es ist möglich daß sie auch das Kartenspiel,
nach dem Schachspiele, von einem andern Volke
erhalten haben. Dwie ausgezeichneten Karten,
welche schon im dreizehnten Jahrhunderte in Ita-
lien bekannt waren, sind keine andern, als die
welche jetzt in Schuften gewöhnlichen Trappola-
Karten deren vier Farben durch Degen, Ze-
her, Pfennige und Erbsen, im Italienischen
Spade, Coppe, Denari, Bastoni, bezeichnet, und
die Farbe in König, Ritter, Bauer nebst den
übrigen Zahlblättern 1. 2. 7. 8. 9. 10. eingetheilt
sind. Die alte oder Trappola-Lesekarte ist
eine Veränderung oder vielmehr Veräusserung der
alten, welche von den Italienern im vierzehnten
Jahrhunde, wo nicht früher, gemacht worden ist.
Sie hat ebenfalls die vier Farben Spade, Coppe,
Denari und Bastoni, in jeder dieser Farben, Ab-
bildung König, Ritter und Fußknecht, die Zahlblät-
ter mit 3 4 5 6 vermehrt und noch zwei und
dreißig Bilder von denen 21 mit Nummern be-
zeichnet sind (die Tarock), Eine aber, welches nicht

mit zu dieser Reihe gehört, le Fou (heusch
 Narr, welches der Esel der neuen Tarockarte
 genannt ist. In der deutschen Karte, welche im
 vierzehnten Jahrhundert entstanden ist, sind die vier
 Farben der morgenländischen Trappolokarte
 Schellen, Herzen, Grün und Eichen verändert.
 Statt des Reiters in Jener hat sie den Ober
 in den Zahlblättern statt der Zehn, die Esel
 als die Zahl von 36 Blättern mit derselben
 mein. Die französischen Karten sind erst im fünf
 zehnten Jahrhundert aufgetaucht, scheinen aber
 vor Anfang des sechzehnten Jahrhunderts nicht
 allgemein geworden zu sein. Die Farben der
 morgenländischen Karte sind in der französischen
 Pique, Coeur, Treffle und Carreaux, der Pfeffer
 oder Futterkraut (man sagt im Deutschen hier
 ist in eine Dame verwandelt und die Reihe
 Zahlblätter durch 9. 4. 5. 6. vollständig gemacht
 worden, sie hat also 52 Blätter. Die vier
 bei der orientalischen Karte sollen die vier Stände
 des Volks vorstellen, die Spadi oder Degen den
 Adel stand, die Copp. oder Becher den geistlichen
 Stand, die Denon oder Münzen den Dienst oder
 den geringsten Knecht
 Bürger oder Nahrungsstand, und die Balle
 tom oder Stöcke den Dienst oder den

5
 stand. Diese Vergleichung findet auch bei der
 deutschen Karte statt. Schellen waren ehemals
 den Schmach der Färben und Hofleute, und be
 zeichnen daher den Adelstand, Herzen das un
 züchtige Herz, des geistlichen Standes,
 Grün, den Nahrungsstand durch Ackerbau und
 Schellen, und Eichen oder Eichenholz den Knecht
 stand. Die Veränderung der Farben in der
 französischen Karte läßt dieselbe Erklärung zu;
 Pique, im Deutschen Ausdruck auch Schoppen
 der Spaden, soll die Spitze einer Lanze oder des
 sein die das Gewehr des Ritters war, und
 bezeichnet also den Adelstand, Coeur oder
 Herzen den geistlichen Stand, Treffle,
 Pfeffer oder Futterkraut (man sagt im Deutschen hier
 ist in eine Dame verwandelt und die Reihe
 Zahlblätter durch 9. 4. 5. 6. vollständig gemacht
 worden, sie hat also 52 Blätter. Die vier
 bei der orientalischen Karte sollen die vier Stände
 des Volks vorstellen, die Spadi oder Degen den
 Adel stand, die Copp. oder Becher den geistlichen
 Stand, die Denon oder Münzen den Dienst oder
 den geringsten Knecht
 Bürger oder Nahrungsstand, und die Balle
 tom oder Stöcke den Dienst oder den

Italien, Spanien und Frankreich scheinen die Karten jedes von den Arabern selbst erhalten zu haben, Deutschland aber erhielt sie im Jahre 1300 von Italien. Der Stoff aus welchem die Karten gemacht wurden war schon bei den Arabern Papier und zwar ein baumwollenes, welches schon an sich hart und glatt war. Mehrere Bogen Papier zusammen zu leimen und Karten daraus zu machen ist erst bei den Europäern eingeführt worden; allein man hatte auch in alten Zeiten Karten von Leder, ja von Metall, z. B. von silbernen Bildnissen. Als zu Ende des vierzehnten Jahrhunderts der Gebrauch des reinen Papiers allgemein wurde, so machte man auch die Karten von diesem Papiere. Anfangs wurden die Karten von Malern gemalt, dann aber gab das Bedürfniß dem gemeinen Mann, welcher dem Spiele sehr ergeben war, wohlfeile Karten in die Hände zu liefern, zu Ende des vierzehnten oder zu Anfang des fünfzehnten Jahrhunderts in der so nützlichen Erfindung der Holzschneidkunst Veranlassung.

Die Deutschen sind die Erfinder der Holzschneidkunst und der Kunst die Karten zu machen, wie sie noch heut zu Tage gemacht werden. Schon

die Maler und Schreiber des Mittelalters bedienten sich der Patronen, oder hier und da ausgeschnittener Karten und mit Zinnstift überzogener Bildblätter, durch welche die verschiedenen Farben auf die Zeichnung oder Buchstaben gebracht wurden, welche Art die Malerei zu verkürzen, daher auch bei den Karten angewendet wurde, und noch jetzt üblich ist. Da in Deutschland die Karten jetzt fabrikmäßig verfertigt wurden, so erhielten die benachbarten Länder, namentlich Italien, lange Zeit bis sie diese Kunst auch bei sich einführten, ihre Karten aus Deutschland, und noch jetzt sind die Karten ein nicht unbedeutender Artikel, welcher aus verschiedenen deutschen Ländern noch entfernten Gegenden geführt wird.

Das erste Spiel, welches von den Arabern mit den Karten zu den Europäischen Völkern gebracht wurde, war ein Glücksspiel, welches mit dem früher bekannten Würfelspiel viel Aehnlichkeit hatte und in Deutschland das Landknechtsspiel genannt wurde. Nach und nach erfanden die verschiedenen Europäischen Völker ihre eigenen Nationenspiele den Spaniern gehört das P. Hombre, den Italienern das Tarot, den Franzosen das M.

5
Zuletzt: die Deutschen hatten schon im fünfzehnten Jahrhundert das Karnisspiel, welches noch jetzt in Thüringen doch mit einer eigenen zwar damals schon aber etwas veränderten Karte gespielt wird.

Diese Schrift wird eine Beschreibung der schönsten Spiele enthalten, welche heut zu Tage mit unser gewöhnlichen deutschen Karte gespielt werden, und wir glauben dadurch nicht nur Anfängern, welche ein Spiel erlernen wollen, einen Dienst zu erweisen, sondern selbst geübten Spielern ein Buch anzuzeigen zu haben, welches ihnen nützlich sein kann. Der Anfänger wird nicht vertragen, was er wissen muß um ein ihm neues Spiel ohne großen Verlust versuchen zu können, eben deshalb aber wird der geübte Spieler Nichts gefast finden, dessen es für ihn keiner Erinnerung mehr bedarf — Wir haben Nos eine Beschreibung der gewöhnlichsten Commercspiele und eine Anleitung zur Erkennung derselben gegeben, auf die Glücksspiele aber was wir deswegen nicht eingelassen, weil sie als Hazardspiele verboten sind und es unethisch sein würde dieselben noch bekannter zu machen, als sie es ohnehin sind.

9
" Doch selbst wider die erlaubten gesellschaftlichen Kartenspiele ist viel eingewendet und gerust worden, man hat noch vor wenigen Jahrzehnten die Karten als eine Erfindung des Satans verachtet und vor Kartenspielen alle gute Ehelichen, als vor einer Verschöpfung die des Himmels notwendig verurtheilt mache, gewarnt: aber unlosst, die Eiferer aller Confectionen haben ihre Quade auf Kanzeln und in Beichtstühlen vergebens erschöpft und weder die Karten zu vertilgen, noch das Kartenspiel zu unterdrücken vermocht. Dagegen hat sich das Kartenspiel auf der ganzen civilisirten Erde ausgebreitet und überall wird es für einen der angenehmsten Zeitvertreibe, für eine der nützlichsten Erbauungen gehalten; Männer aus allen Ständen vereinigen sich am Spielstisch, und finden, nach Landessitte und Gebrauch, aus Parthie l'Homard, Whist, Boston, Taroc, oder Solo, Emmeren, Kontra, Schaaftopf, so anständig als interessant.

Die Gegner führen an, daß man schon in den ältesten Zeiten die Schädlichkeit des Kartenspiels eingesehen habe, indem dasselbe von verschiedenen Königen verboten sei. Es ist wahr, Karl V. gab im Jahre 1569 einen Ersehl wider die

10
herrschenden Geistes, Johann L. König von Kastilien verbot im Jahre 1387 und Ferdinand V. König von Kastilien 1475 das Kartenspiel, allein da in jenen Zeiten nur verderbliche Glücksspiele üblich waren, so können wir den guten Grund dieser Verbote nicht bezweifeln und dagegen bemerken, daß im Rürnbergischen Erbschache von 1380 bis 1384 die Karten ausdrücklich zu den erlaubten Spielen gezählt werden. Wenn in unsern Tagen noch etwas wider das Kartenspiel vorgebracht wird, so ist es insbesondere dieses, daß man demselben allen Nutzen abspricht und es als eine unnütze Sache, die nur die Zeit abtödt, verwirft. Allerdings, wenn man den Mißbrauch der wahren Bestimmung und dem rechten Gebrauche einer Sache unterschiebt, so ist es leicht, die Verwerflichkeit derselben scheinbar zu beweisen, und so wie die ernsthaftesten und ehrenwürdigsten Gegenstände aufs Äußerste mißbraucht worden sind, so hat auch das Kartenspiel diesem Schicksale nicht entgehen können. Eine deutsche Karte aus der ehemaligen Breitkopf'schen, dann Beck'schen Fabrik in Leipzig hat auf einem Blatte die Inschrift:

11
Ein Spiel das nur die Zeit verläßt,
Nicht durch Verlust in Unglück stürzt,
Bleibt Trug erweckt, nicht Ruhe taugt,
Ist unschuldsvoll und schon erlaubt.

In der That die beste Apologie des Kartenspiels!

In Tagen die der Ruhe gewidmet sind, oder nach getragener Tageslast, suchen Männer von dem verschiedensten Berufe, aber alle von Einem Bedürfnisse angetrieben, Gelehrte und Kaufleute, Künstler und Handwerker, Zerstreuung und Erholung in der Gesellschaft. Der Gelehrte, dessen Beruf ernsthaftes Nachdenken ist, der Kaufmann, dessen Geschäft anhaltende Überlegung erfordert, der sinnreiche Künstler, der fleißige Handwerksmann, deren Berthaltungen bei überlicher Arbeit die Mühsamkeit der Seelenkräfte mehr oder weniger in Anspruch nehmen, finden die gesuchte Erholung nicht in mäßiger Ruhe; bloß sinnlicher Genuß kann einen denkenden Mann nicht befriedigen, auch der Geist soll seine Nahrung haben. Gespräche über die Zeitgeschichte, über wissenschaftliche und Gegenstände des gewöhnlichen Lebens, gewähren allerdings oft eine so angenehme, als lehrreiche Unterhaltung; aber nicht immer und nicht

erhaltend findet selbst der geistreichste Mann keine Rechnung und da der größte Theil der Menschen nicht aus solchen besteht, so dürfen wir uns nicht wundern, daß die Unterhaltung in der gemischten Gesellschaft so oft ausartet. Wer häufig wird der gute Name des Dichters umwerdet unterzuden, welche Spaltungen werden zwischen vorher befreundeten Personen und ganzen Familien durch leichtfertiges Beurtheilen fremder Verhältnisse oder durch heftige Auslegung der Handlungen Anderer veranlaßt? — Wie oft hören wir Unaufrichtigkeit jeder Art den Stoff der Unterhaltung ausmachen, und den Will sich in Zweideutigkeiten üben, die das süßsinnige Ohr belästigen; — und wir können noch in Abrede stellen, daß die Spielerei ein nützlicher Vereinigungspunkt sei, daß das Spiel, welches die erwachene Vernunftlichkeit, wo nicht ganz verfehlt, doch wenigstens bedeutend vermindert, eine anständige Unterhaltung gewährt?

Der erste Zweck, welchen eine Beschäftigung, die der Ausfüllung von Freistunden gewidmet ist, erfüllen soll, ist Unterhaltung, Zerstreuung — Zeitverdrängung, wie kurz Reim sich ausdrückt; Nütz-

lichkeit hat der Geschäftsmann bereits gewirkt, soviel ihm oblag, wenn er sich an den Spieltisch setzt, hier will er sich erholen, und der Nutzen kann nicht die Absicht, sondern nur gelegentlich damit verbunden sein. Ein Unterhaltungsmittel nun, wäre es auch nichts weiter als unschädlich, würde, wenn es seinen Zweck erreicht keineswegs verwerflich sein. Wenn wir einen Blick auf die meistens abgeschmackten und in fetterischer Hinsicht so gefährlichen Gesellschafts- und Planerispiele werfen so werden wir finden, daß sie selbst die Erste Bedingung eines Unterhaltungsmittels nicht durchaus erfüllen. Diese Spiele, wenn sie wirklich sinnig und nützlich sind, werden selten dem Geiste und der Stimmung aller Mitglieder einer vernünftigen Gesellschaft entsprechen. Da der Eine zu beschäfftigt ist, um sich auszusprechen, der Andere gerade nicht angelegt zu dieser Art der Zerstreuung, so muß es stets Unzufriedene geben, und eben so oft werden Neid und Eifersucht, als Übermuth und Überbedungsucht genährt werden. Dagegen hat das Kartenspiel, welches seine Hauptbestimmung so sehr erfüllt, mehr als Einen ihm ganz eignen und in die Augen springenden Nutzen.

Ein neuerer Schriftsteller drückt sich darüber so aus: „Ingrawitt kaner schätzigen Bilderchen, nöthige und gewöhnt was das Spiel auf die gewöhnlichste Art zur Aufmerksamkeit, schärft unser Nachdenken ohne Anstrengung, lehrt uns praktische Behutsamkeit und unterhält sehr gut durch die Theilnahme anger oder freundschaftlicher Mitspieler.“ — Wie im wirklichen Leben, so auch im Spiele, kann man den Einfluß des wahren Geschicks durch Vorsicht und Vorsonnenheit weniger nachtheilig machen, durch Klugheit und Entschlossenheit das Glück aufs Höchste benutzen und in einem lustigen Mittelzustande, weder glücklich noch unglücklich, durch Aufmerksamkeit oft selbst noch dem Glücke einen Tribut abtrotzen. — Gewung und Verlast scheint fast eine notwendige Bedingung des Spiels zu sein, und man kann nicht läugnen, daß die Theilnahme dadurch ungemein erhöht wird, doch es wird schwerlich ein Gesellschafts-Kartenspiel geben, welches so ganz ohne eigenes Interesse wäre, daß man es nicht auch ohne die Absicht des Gewinnes spielen könnte.

Endlich gewöhnt auch das Spiel, dies wird Jeder finden, der nur einigermaßen Beobachtung

gen angestellt hat, tiefe Eindrücke in das Innere des Menschen, und fast Nixtends kann man so sichere Aufschlüsse über den Character einer Person erhalten, als am Spielstische. Klugheit, Mäßigung und Geschicklichkeit im Spiel haben oft das bürgerliche Glück einer Person begründet, im Spiel aber sich der Verstand und die Urtheilskraft, es ist ein sicheres Mittel die Annäherung zu erleichtern, bereits gemachte Bekanntschaften zu erhalten und Freunde näher zu verbinden. Die höhern Stände gehen in dieser Gewohnheit den übrigen mit ihrem Beispiele vor. In den Höfen und in den Zirkeln der höhern Welt, macht das Spiel einen nicht unbeträchtlichen Theil der Unterhaltung aus, und wenn das Beispiel derselben nicht in allen Fällen die Richtschnur für die in ihren Verhältnissen von Innen so verschiedenartigen Stände sein darf, so schont die allgemeine Verbreitung des Spiels, bei dem vorhan. erwegnen mannigfaltigen Nutzen desselben, die größte Billigung zu verdienen. Das Spiel zur Hauptbeschäftigung, zur Lebensweise machen wollen, das würde nicht mehr Gebrauch, das würde Mißbrauch desselben sein, und wenn wir das Spiel vertheidigen, so sind

man uns nicht andichten, daß wir auch biesen im Schutz nehmen. —

über die Spiele, welche man mit der deutschen Karte spielt, hat man noch keine Anweisung, so viel deren auch über die Spiele, welche mit der französischen Karte gespielt werden, bereits erschienen sind. Sollte es darin seinen Grund haben, daß sie von geringerm Werthe und der Erkennung unwirksam wären? — Die französischen Karten haben in vielen Gegenden Deutschlands den Gebrauch der Deutschen fast ganz verdrängt, jene sind vorzugsweise die an Höfen und in den höhern Ständen allein üblichen: darf man aber daraus schließen, daß die deutschen Karten nur zum Zeitvertreib des Pöbels dienen können? — Gewiß nicht, wir dürfen nur da, wo sie noch üblich sind, einen Blick in die Gesellschaft thun und wir werden uns eines Besseren belehren. Dieser Mangel mag vielleicht darin seinen Grund haben, daß man bei der Ähnlichkeit vieler deutschen Kartenspiele mit französischen, aber welche ihres geübten Publikums wegen viele Bezeichnungen gedruckt sind, dergleichen nicht für nöthig gehalten hat. Da nun aber nicht ein Jeder der deutsche Kartenspiele er-

lernen will, zumal die französischen erlernt hat, der Unterschied zwischen denen die einige Ähnlichkeit mit einander haben, immer noch zu bedeutend ist, und daher der Mangel eines solchen Buches immer fühlbarer wird, so hat der Herausgeber durch die gegenwärtige Schrift nichts Unvernünftiges zu unternehmen geglaubt. Der Unterschied, ob dieses oder jenes deutsche Kartenspiel diesem oder jenem französischen nachgebildet sei, oder umgekehrt? gehört in eine Geschichte der stummen Kartenspiele, auf welche wir uns hier nicht einlassen wollen. Es mag jedoch gewiß, daß sie das Angenehme und Feinere, überhaupt ihre jetzige Beschaffenheit zum Theil ähnlichen französischen Kartenspielen verdanken, welche natürlich in den Händen der höhern Welt bald den höchsten Grad von Vollkommenheit erreichen.

Die Kartenblätter, welche in der That noch jetzt nicht von aller Beschränktheit frei sind, hat man in der französischen Karte bis auf Zwölfe verringert, die übrigen Blätter aber durch einfache Zeichen, die dem Auge nicht durch Überladung beschwerlich werden, von einander unterscheiden und denselben dadurch vor der deutschen Karte, in welcher ein jedes Blatt ein Bild ist, einen Vorzug gegeben. Dieses ist denn auch wohl

Die Hauptursache, daß die später aufgetauchten französischen Karten, sich überaus verbreitet haben und in den höhern Ständen ausschließlich im Gebrauch sind. Die größere Anzahl Blätter, welche die französische Karte hat, kann nur eine Nebenursache sein; denn da man in den Kartenspielen diese nicht nur zu 32 Blättern, sondern auch zu 40 und 32 macht, wie sie zu den verschiedenen Spielen erforderlich sind, so würde man eben so bald, die Blätterzahl der deutschen Karte vermehren haben. Da sie nun aber einmal nur aus 36 Blättern besteht, so mußte man von den französischen Kartenspielen, die in der höhern Welt so sehr gewonnen hatten, etwas aborgen, und auf die ähnlichen Spiele, soweit es die Blätterzahl zuließ, die Feinheiten derselben übertragen. So wie die französischen Kartenspiele von sehr verschiedenem Werthe sind, so sind es die deutschen Kartenspiele nicht minder, und da wir uns nur darauf beschränkt haben, die vorzüglichsten und üblichsten zu beschreiben, so haben wir auch dabei keine Stufenfolge beobachten wollen, sondern nur demjenigen, welches unter Allen ohne Zweifel den Rang behauptet, mit dem Gold, den Anfang gemacht, da wir sonst wohl mit dem Eisen, der Silber oder Kupfer Spiele hätten beginnen müssen.

Kein Vernünftiger wird bezweifeln, daß man ein Kartenspiel aus einer guten Beschreibung erlernen könne und wenn man im Allgemeinen oft das Gegentheil zu behaupten scheint, so kann man diese Behauptung nur auf die Fertigkeit in der Ausübung der in einem Spiele gegebenen Regeln beziehen, und in dieser Hinsicht hat man auch keineswegs Unrecht. Fertigkeit im Spiele läßt sich, wie in einer jeden Sache, nur durch die Übung erwerben, aber man wird diese ohne Zweifel leichter erhalten, wenn man die Beschaffenheit des Spiels, dessen Regeln und Gesetze aus einem Buche bereits im Kopfe hat und sich nicht ganz unvorbereitet an den Spielisch setzt. Das Erlernen eines Spiels, ohne vorherige Kenntnis durch das Spiel selbst, ist wenigstens mit großem und anhaltendem Verluste verbunden, denn die Belehrung, welche man dem Kenning am Spielische giebt, kann nicht anders, als unvollkommen sein, und er muß doch wohl durch Schaden klug werden. Wenn man sich unseres Unterrichts bei Erlernung eines Spiels bedienen, so nehme man ihn und da eine Karte zu Hilfe, und nachdem man eine recht anschauliche Idee aufgefasset hat, so wird man sich die nöthige Übung am Spielische bald und ohne großen Verlust verschaffen.

Was die Regeln und Gesetze betrifft, so müssen wir erinnern, daß wir durchaus nichts Neues aufstellen, sondern unter mehreren von einander abzuwägenden Gewohnheiten, diejenige empfehlen haben, welche der Beschaffenheit des Spiels am angemessensten ist und sowohl das Recht als die Billigkeit am meisten auf ihrer Seite hat.

Es ist höchst unangenehm für die Zuschauer, wenn sie bei vorstehenden Streitigkeiten als Schiedsrichter aufgerufen werden, denn wenn sie gleich ihr Urtheil nach so unparteiisch abgeben, so müssen sie doch fürchten den Einem Theile verkannt zu werden. Sie suchen deshalb gewöhnlich die Entscheidung abzulehnen, indem sie sich mit der Unwissenheit entschuldigen. Wenn man nun überkommt, bei zweifelhaften Fällen dieses Oath zu nahe zu gehen und dasjenige anzunehmen, was darin als das Richtige bestimmt ist, so bedarf man keines Schiedsrichters mehr. Man wird also dann nicht nach unserm Ausspruch, sondern so entscheiden, wie ähnliche Fälle bereits von den besten Spielern in verschiedenen Gesellschaften entschieden worden sind. Will man von dem gegebenen Vortheile etwas wider, welche nicht zu den Unannehmlichkeiten gehören, dispensiren, so steht das ja einer jeden Gesell-

schaft frei. Aber es wäre unbillig sein, wenn man ein Versehen gemacht und eine Strafe verdient hat, zu verlangen, daß die Mitspieler den Fehler übersehen und von dem Gesetze abgehen sollen. Thun es die Mitspieler aus Gefälligkeit, so wird es nicht ohne einigen Verdruss geschehen, und sobald ein Anderer einen Fehler macht, wird er eben diese Nachsicht verlangen und sich auf den vorigen Fall berufen. Ein solches Verfahren kann nur das Vergnügen vermindern und derjenige welcher darauf besteht, daß die Gesetze genau befolgt werden sollen, verdient Dank, nicht aber als ein Zänker angefeindet zu werden; denn er hat das Recht auf seiner Seite und indem er die Ordnung beim Spiele aufrecht zu erhalten sucht, so sorgt er zugleich für die Erhaltung der allgemeinen Zufriedenheit. — Unter den Personen, welche vom Spiele Profession machen, giebt es gar Viele, welche nicht immer in den Schranken der Redlichkeit bleiben, und nicht durch Verschicktheit allein, sondern — geradezu gelagt — durch Gaunerei das Glück auf ihre Seite zu bringen suchen. Andere, welche zwar das Spiel nicht als Gewerbe treiben, verfallen die Habgucht zur Unredlichkeit. Da man nun die Gesellschaft am Spiel nicht immer wahren und solche Leute vermeiden

kann, jene eigennütigen Spieler aber, ihre Untredlichkeit, wenn sie entdeckt wird, nicht vertheidigen werden und sich zu der festgesetzten Strafe nicht bequemen wollen, so wird in solchen Fällen dieses Buch ebenfalls, wenn man es zur Rucksichtnahme angenommen hat, die besten Dienste leisten.

Man weiß, daß die Karten in den meisten Ländern durch schwere Abgaben sehr vertheuert werden, und daß der Landesherr nur den Gebrauch solcher erlaube, welche durch einen auf einem gewissen Platz, oder auf mehreren, abgedruckten Stein u. d. Zeichen erweisen, daß die verordneten Abgaben davon entrichtet sind. Um diese Abgaben ohne Unterschlag einzuziehen zu können, ist in vielen Ländern nur der Gebrauch inländischer Karten gestattet, die Einfuhr fremder dagegen streng verboten. Dieses giebt zu einem starken Schiffschandel mit Karten, welche man vom Auslande bezieht, Veranlassung. In Sachsen sind die Karten, besonders die deutschen, zu verhältnißmäßig sehr billigen Abgaben belegt, auch ist das Einbringen fremder Karten erlaubt, welche jedoch, wenn sie nicht wieder ausgeführt, sondern im Lande verbraucht werden, um die inländischen Fabriken zu beschäftigen, etwas beträchtlichere Abgaben haben, als die im Lande verfertigten.

Von der deutschen Karte insbesondere.

Die deutsche Karte besteht aus sechs und dreißig Blättern, welche, wie ein Jeder der nur einigermaßen dieselbe kennt, wissen wird, in vier verschiedene Farben vertheilt sind. Diese werden durch Schellen, Roth oder Herzen, Eulen und Eichelzeln bezeichnet. Eine jede Karte hat daher vier Blätter, deren gewöhnliche Ordnung folgende ist: Daue, König, Ober, Unter, Zehn, Neune, Achte, Sieben und Sechs. Die Sechsen werden zu den meisten Spielen nicht gebraucht, und vor dem Spiele herausgenommen, daher abhandelt die Karte nur aus zwei und dreißig Blättern besteht. Die hier angegebene Ordnung erleidet in einigen Spielen eine Veränderung welche an den gehörigen Orten angegeben werden soll. Außer dieser Ordnung wird dem Spielern noch ein gewisser Nennwerth beigelegt und das Daue zu Eins, der König zu Vier, der Ober zu Drei, der Unter zu Zwei, die Zehn zu Zehn Augen oder Points gezählt. Den übrigen Blättern wird ebenfalls ein Nennwerth beigelegt, doch zählt man

24

nie auch oft zu soviel Augen, als ihre Benennung mit sich bringt. In verschiedenen Spielen finden eigene Arten die Blätter nach Augen zu zählen statt, welche bei der Anweisung zu diesen Spielen angegeben werden sollen.

Die einzelnen Blätter der Karte nennt man auch wohl Briefe, aber auch die ganze Karte wird oft so genannt, wie denn in ältern Zeiten Briefe eine allgemein übliche Benennung der Karten war. Die kleinen deutschen Karten, welche den Namen Kämpfkarten führen und besonders im Sächsischen Erzgebirge üblich sind, die zur Ersparung des Papiers ohne Sechsen, also nur zu zwei und dreißig Blätter gemacht werden, verkauft man in Paleten, die man ebenfalls Briefe nennt. Ein Brief Kämpfkarten enthält bei den gebirglichen Kartenmachern 18 Stück, in den leipziger Fabrikanten aber, werden 24 Stück zusammen gepackt, welches man gewöhnlich Einen Packt nennt und die Benennung Brief nur der gebirglichen Käufer wegen beibehält.

I. Das Solospiel

Vor bemerkung.

Das Solo ist ohne Zweifel eine Nachahmung des l'Hombre, mit welchem es die größte Ähnlichkeit hat und unter allen Spielen, welche mit der deutschen Karte gespielt werden, das Vornehmste, indem es durch seine mannigfaltigen Veränderungen die Aufmerksamkeit auf das Angenehme feffelt. Die Ausdrücke welche dabei gebraucht werden, sind größtentheils vom l'Hombre entlehnt und sollen hier kurzlich aufgeführt und erklärt werden. Man spielt Solo unter Vier, Drei und Fünf Personen; unter Viere ist es am Gedrudelichsten, unter Dreien hat es nicht die Mannigfaltigkeit, und man spielt es gewöhnlich nur in Ermangelung des Vierten Spielers; dagegen ist das Solo unter Fünfen eine ganz neue Erfindung, welches eine eigen dazu gemachte Karte von 40 Blättern erfordert. Beim Spiele verlangt man

mit Hinde von dem Anstehenden, daß sie weder durch lautes Gespräch oder durch Geräusch Einmischung geben, noch sich in die Angelegenheiten des Spiels mischen.

Die Ausdrücke welche beim Solo gebraucht werden.

Die Partzie sind die Personen, welche ein Spiel zuammen machen. Es bedeutet auch die Dauer der Zeit des Spieles, z. B. Wollen Sie eine Partzie Solo mitspielen? d. h. wollen Sie eine bestimmte oder unbestimmte Zeitlang Solo mitspielen?

Zailliren, die Karte untereinander mischen.

Mêliren, bedeutet ebenfalls die Karte mischen.

Prémâkiren, vornehmen; nämlich wo man mit zwei Karten spielt, da muß der dem Kartengeber Gegenüberstehende, jedesmal nachdem ein Spiel gemacht ist, die Karte zusammen nehmen, sie etwas mischen und seinem Nachbar reichen

Hand, mischen der gegenüberigen Vorhand zum künftigen Beden hinlegen.

Supérer die Karte abheben oder in zwei Haufen theilen. Es bedeutet auch, ein ausgespieltes Blatt mit einem höhern oder mit Trumpp nehmen.

Der Pot ist der Teller oder ein anderes schickliches Gefäß dazwischen die Karten gelegt werden, welche als Stamm oder Bêse von den Spielern gesetzt werden müssen daher man auch wohl die Karten, welche im Teller liegen den Pot nennt, man sagt: ich stehe den ganzen Pot, d. h. alles was darin ist.

Der Stamm ist der Einsatz, welchen der Kartengeber in den Pot setzen muß.

Bêse die Strafe, welche für ein verlorrenes Spiel oder für ein Versehen in den Pot gesetzt wird.

Der Blot ist ein Spielzeichen welches den vierfachen oder einen andern erhöhern Werth des Einsatzes anzeigt. Da der Blot ein jedem Spieler gegenüber, an dem Teller (nicht hinein) gelegtes Zeichen, etwa ein Stück Gold, ist, so wird durch diese Art zu spielen alle sonst mögliche Un-

ordnung beim Ein- und Herausgehen der Karten vernommen.

Die Vorhand, hat der, welcher demjenigen der die Karte giebt zur linken Hand sitzt. Man nennt auch die Person selbst, welche die Vorhand hat, die Vorhand, z. B. wenn der Zweite fragt, da der Erste schon Solo angesagt hat, so spricht ein Anderer: die Vorhand spielt Solo (folglich kann der Zweite nicht fragen). Diese hat das Vorrecht, daß sie sich zuerst erklären kann, ob sie ein Spiel unternehmen will. Im Spiele selbst heißt der die Vorhand, an dem das jedesmalige Ausspielen ist.

Die Hinterhand, heißt derjenige, welcher die Karte gegeben hat, weil er so lange warten muß, bis die drei andern Mitspieler sich wegen des Spiels erklärt haben. Im Spiele heißt der die Hinterhand, der nach dem jedesmaligen Ausspielen sein Blatt nach der Reihe zuletzt zugeben darf.

Trumpf ist diejenige Farbe, in welcher ein Spiel angesagt und bewilligt worden ist, welche die andern Farben alle sucht oder den Zug über sie erhält. Man sagt auch

Atout (auch) welches mit Trumpf gleiches bedeutend ist.

Spadillo (Spadille) ist der höchste Ober und jedesmal der höchste Trumpf. Man sagt auch wohl

der Alte, anstatt die Spadille.

Manille (Manille), die Sieben von derjenigen Farbe, welche Trumpf ist und alsdann in der Ordnung der Zweite. Man sagt auch

die Spitze, welches mit Manille gleiche Bedeutung hat.

Basta, ist der Grün Ober, und in der Reihe der Trumpfe der Dritte.

Matador heißt ein Todtschläger oder tödlicher Wüther. Matadors sind die Spadillo, Manille und Basta.

Passen, oder das Spiel vorbeigehen lassen, mithin eine Erklärung geben, daß man selbst kein Spiel wagen will.

Ein Frage ist ein Spiel, welches man mit Hilfe eines Dauset, das man nicht selbst hat, macht. Ich fraget heißt: ich frage ob es erlaubt ist, daß ich mit Hilfe desjenigen, welcher ein gewisses mir abgehendes Daus hat, ein Spiel mache

Solo spielen, heißt, ohne Beihilfe, allein fünf Stiche machen.

Forces (Korß) der Zwang. Solcher Zwangsspiele giebt es beim Solo zweierlei, nämlich:

Forcee simple (Korß simpel) auch **Spadille forcee** oder klein **Forcée**.

Dieser Zwang tritt ein, wenn alle vier Spieler gepaßt haben, alsdann muß derjenige welcher die Spadille in Händen hat, auf die an seinem Ort erklärt werdende Waise, spielen.

Forcée partout (Korß parath) oder Groß **Forces** auch **Respect**, ist ebenfalls ein Zwangsspiel, da derjenige welcher Spadille und Wasta hat spielen muß, es wäre denn, daß ein Solo angesagt würde, wo ihm zu passen erlaube ist.

Force (Korß) die Stelle also im Spiele das höchste Blatt einer Farbe. Die **Force** im Trumpf gehabt haben, sagt man von demjenigen Gegenspieler, welcher die meisten und höchsten Trümple hatte und dadurch den Verlust des Spiels bewurke.

Der **Tout** (Luh), die **Vole** (Wohl) oder das **Tutti**, bezeich die Lese oder die Waise, ist gemacht wenn der oder die Spieler alle acht Stiche bekommen.

Eine **Revolte** oder **Devolo** bewirken die Gegenspieler, wenn sie alle Stiche und der oder die Spieler gar keinen bekommen.

Revolteren, geschieht wenn die Gegenspieler alle acht Stiche bekommen.

Remis (Remig) ist das Spiel, wenn Spieler und Gegenspieler, jede vier Stiche bekommen.

Codillo (Kodilje) wird das Spiel verlohren, wenn die Gegenspieler fünf Stiche bekommen.

Honneur (Honußer), eine Ehrenbezeugung, eine Spielbelohnung, welche derjenige erhält, welcher außer dem gewonnenen Spiele noch die ersten fünf Stiche macht und **Matadors** hat; man rechnet auch den zufälligen **Tout** zu dem **Honneur**. Die Gegenspieler erhalten auch **Honneurs** bezahlt, wenn sie ein Spiel mit **Matadoren** verlohren oder selbst die ersten fünf Stiche machen.

Eine **Renonce** (Renongß) ist der Mangel einer Farbe unter den in Händen habenden Blättern.

Redeuten, die ausgespielte Farbe zugeben oder bekennen.

Stechen, aus Mangel einer ausgespielten Farbe mit Trumpf nehmen.

Ein Stich, die vier durch das sechsmalige
Ausspielen zusammen gekommenen Blätter.

Die Ersten sagt man, um den Ausdruck:
die fünf ersten Stiche abzutheilen.

Zachiren (Lachiren), Jemand einen Stich
lassen, den man nehmen könnte.

blanc, bloß, unbesezt. Ich habe die Spitze
blanc, heißt ich habe keinen andern Trumpf dar-
neben; tu Daus blanc haben, von der Farbe kein
Blatt weiter.

Die ursprüngliche Art das Solo zu spielen.

Man hat die Art wie das Solo ursprünglich
gespielt worden ist, auf mancherlei Weise verändert
und es giebt allein unter vier Personen, vier ver-
schiedene Abarten, so wie das Solo unter drei Per-
sonen, und mit einer Karte, die fünf Farben und
40 Blätter hat, ebenfalls Abarten des ursprüngli-
chen Solospiels sind. Da die Regeln und Gesetze
bei allen diesen Abarten dieselben sind, so werden
nur von der ursprünglichen Weise Solo zu spielen
ausführlich reden, die Abweichungen hiervon aber
alsdann kurz bemerken.

Wie das Spiel eingerichtet wird.

Wenn vier Personen sich zu einer Partie
Solo vereinigen wollen, so legt man auf dem
Tisch, daran gespielt werden soll, vor jeden Platz

ein Blatt aus der Karte und zieht Eins von jeder Farbe: alldenn nimmt derjenige, welcher das Spiel einrichtet, (an einem öffentlichen Orte geschieht es von dem Wirth oder von einem hiesigen Leute, sonst überhaupte es auch wohl einer von denen, welche zur Parthe gehören) vier Blätter aus der Karte, ebenfalls Eins von jeder Farbe, mischt solche und läßt einen jeden Mitspieler ein Blatt ziehen, worauf man da seinen Sitz nimmt, wo sich die gleiche Farbe, von dem gezogenen Blatte befindet. Ist eine Dame von der Parthe, oder ein Mann von ausgezeichnetem Range, so überreicht man dieser oder diesem die Spielblätter zuerst zum Ausziehen. Derjenige, dessen Platz durch die Würfeln bestimmt war, muß ausgeben, d. h. er giebt zuerst die Karte und sein Nachbar rechnet Hand gleich, wenn man aufhören will zu spielen, zum letzten male, d. h. abzugeben. In verschiedenen Gesellschaften giebt derjenige, welcher auszugeben hat, auch wieder ab, also giebt er einmahl mehr, als die Ubrigen. Jeder Spieler hat eine gleiche Anzahl Marken oder Zehlpennige, welche bestimmt wie hoch gespielt werden soll und welche am Ende des Spiels die gewonnenen und

verlorenen gegenseitig aus. Winten auf dem Tisch steht ein Teller oder ein anderes schickliches Gefäß, welches der Pot genannte wird und dessen Bestimmung man in der Erklärung der Ausdrücke, welche im Solo üblich sind, bereits gelesen hat. Gemeinlich wird auch zu Anfange des Spiels bestimmt wie lange man spielen will; in diese Uebereinkunft wird sich ein Jeder fügen, da es eine Unhöflichkeit sein würde, früher abgehen zu wollen, als man Anfangs versprochen hatte; man wird dann wenigstens einen Freund einladen und die Parthe für sich beendigen lassen. — Thut man es dennoch aus Verdras und ohne gerechter Ursachen, so muß man den Verlust, welchen einer oder der andere Mitspieler bis dahin erlitten hat, ersetzen und das Kartengeld allein bezahlen. Aus dem dringende Geschäfte Jemand unerwartet vom Spiel, und es findet sich keiner der in dessen Stelle tritt, so werden die Mitspieler so billig sein, die gerade stehenden Würfeln zu notiren, um sie zu einer andern Zeit abzuspielen.

38 Vom Kartengeben.

Nachdem die Blätter aus der Karte herausgenommen worden sind, besteht dieselbe aus 32 Blättern. Der Geber mischt die Karte, und legt sie dem Nachbar Rechts vor, welcher abhebt, d. h. den obern Theil der Karte abnimmt, so daß, nachdem der Geber der liegen gebliebenen untern Theil auf die abgehobenen Blätter gesetzt hat, der obere Theil der Karte der untere wird. Nun glebt er und zwar links herum gewöhnlich erst drei dann zwei und wieder drei Blätter, oder jedesmal zwei Blätter. Die letzte Art zu Geben ist zwar noch vergnüglicher, man sollte aber, wie auch schon häufig geschieht, nicht mehr als Ein Blatt auf einmal geben, weil dadurch vermieden würde, daß Hauptblätter, welche durch das vorige Spiel beisammen gekommen sind und durch das Mischen nicht getrennt wurden, in Eine Hand kämen. Welche Art die Karte zu vertheilen man aber auch ist, so wie man angefangen hat zu Geben, ist auch während des ganzen Spiels gebräuchlich, und der Geber hat dann keine Wahl denn er muß die Blätter so vertheilen,

wie man beim Anfange des Spiels übergingekommen ist.

Der Kartengeber setzt jedesmal 4 Marken Stamm. Es ist bereits vorher gesagt, daß derjenige der erste Kartengeber sei, dessen Platz durch die Würfeln bestimmt worden ist, allein man hält es auch häufig so, daß derjenige, welcher die Spadille bekommen, den Ersten Stamm setzt, dessen Nachbar zur linken Hand aber die Vorhand hat. In sofern jedoch ein jedes Spiel wo die Karten bereits vertheilt sind, weniger Interesse hat, so hätte man besser es bei der vorigen Methode bewenden zu lassen.

Es ist die Pflicht des Gebers, die Karte vorzudecken und gut zu mischen.

Der dem Kartengeber zur Rechten Sitzende ist verbunden, zu Coipiren. In dem Fall, daß derjenige welchem dieses Geschäft obliegt, gerade eine Abhaltung hat, z. B. er nimmt eine Pfeife, er trinkt, er stopft eine Pfeife u. s. w. so spricht er wohl zum Geber: Tour! oder klopfet mit einem Finger auf die Karte, und der Geber vertheilt die Karte so, wie sie von ihm vertheilt ist, ohne daß sie wirklich abgehoben wäre. Es hängt aber von

von Ausputzern und insbesondere von der Vorhand
an, ob dieses erlaubt werden soll, dann in der Re-
ge müssen einige Blätter wüthlich abgehoben wer-
den, wenigstens Zwei, nur Ein Blatt abzu-
heben ist nicht erlaubt. Wenn aber auch
wüthlich abgehoben ist, so wird doch in vielen Ge-
sellschaften der Vorhand das Recht zugestanden
noch Ein- ja wohl Zweimal einzusuchen zu lassen.
Dieses giebt aber, indem dadurch ein Mißtrauen
gegen den Geber verrathen wird, oft zu großen
Verdrüsslichkeiten Anlaß, und man sollte daher die-
sen Vorzug der Vorhand nie einkäumen. Sollte
man ja etwas thun, so möchte es geschehen, daß
man der Vorhand gestattet, ehe abgehoben ist,
noch einmal einzusuchen zu lassen. Ist aber einmal
coupirt, so muß ohne Abänderung gegeben werden.

Wo nur zwei Karten gespielt wird, da mischt,
während der Geber die Karten vertheilt, derjenige
welcher hin gegenüber sitzt, die andere Karte und
legt solche dem der die Vorhand hat, nämlich sei-
nem Nachbar Rechter Hand zum nächsten Geben
vor, dieses nennt man Drehelren.

Wenn im Orden ein Kartenblatt umgekehrt
liegt, oder der Geber ein Blatt umwirft und also

offen abgibt, so ist es dem, welchem in der Ord-
nung dieses Blatt zukommen sollte, freigestellt, ob
er es behalten will oder nicht, und im letztern Fall
muß noch Einmal gegeben werden. Ist das um-
gekehrte Blatt aber die Spadille oder Basto, so
wird von Neuem gegeben, weil dadurch die Stärke
des Spiels zu sehr verrathen würde. Eben dieses
findet auch ohne weitere Bedingung statt, wenn
mehr als Ein Blatt umgeworfen liegen. Wirft aber
ein Spieler seine Blätter selbst um, so geht das
Spiel ungehindert fort, wenn es auch dem Unver-
sicherten zum größten Nachtheil gereichen sollte.

Ist vergeben, d. h. hat Einer mehr und
ein Anderer weniger als Acht Blätter, so muß von
Neuem gegeben werden und der Geber noch ein-
mal Stamm setzen. Ist der Geber außer Schuld,
i. E. wenn während des vorigen Spiels ein Blatt
vom Tische geworfen wäre, so ist er auch von der
Strafe, den Stamm noch einmal setzen zu müssen,
frei. Ein Jeder muß seine Karten nachzählen ehe
er ansetzt oder paßt; wer es nicht thut und an-
setzt oder paßt, nachher aber erst die unrichtige
Karte bemerkt, muß ein Blatt setzen. Entdeckt es
sich erst während des Spiels, daß ein Blatt fehlt,

aber daß Einer mehr und ein Anderer weniger, als Acht Blätter hat, so ist das Spiel ungültig, der Geber muß die Karte noch einmal vertheilen und der Geber, der sich eine Nachlässigkeit hat zu Schulden kommen lassen, seine Strafe sehen. — Wenn die Karte zu Anfange des Spiels nicht richtig und zwei gleiche Blätter darin wären, so daß die Zahl von 32 Blättern vorhanden ist, und man bemerkt es während dem Spiele, so gilt das Spiel nichts; ist es aber schon zu Ende, so ist es gültig, es sei gewonnen oder verlohren. Der Foul aber gut nicht, wenn er mit einer unrichtigen Karte unternehmen wäre. Sind die beiden gleichen Blätter in Eine Hand gekommen, so ist man verbunden es anzugeben; ist es aber nicht geschehen und gespielt worden, so gilt das Spiel nichts, auch wenn es schon beendet wäre.

Wenn ein Spieler die Karten eines Anderen aufgenommen hat, so muß von Neuem gegeben werden; ist aber bereits ein Spiel angesagt und von den Wörtern gepaßt, so schadet es nichts, denn es muß ein Jeder auf die ihm zugetheilten Karten Achtung geben.

Wer im letzten Spiele die Vorhand hatte, der muß die Karte zum nächsten Spiele vertheilen. Gibt aber Einer die Karte, ohne daß die Reihe an ihm ist, und dieser Irrthum wird erst dann entdeckt, wenn alle Blätter vertheilt sind und ein Spiel angekündigt ist so zieht der, welcher wirklich gegeben hatte seinen Einsaß zurück und der, welcher der Ordnung nach hätte Geben sollen, setzet den Stamm, und sein Nachbar zur linken Hand spielt aus. Laßt sich nun, daß gerade die vermeintliche Vorhand, nämlich der Nachbar links von demjenigen, welcher die Karte irrthümlich ausgetheilt, das Spiel angesagt hätte und er wollte, da ihm der Vorzug nicht ausstehen zu dürfen, durch die Verichtigung des vorgefallenen Fehlers genommen wird, das Spiel nicht unternehmen, so kann er zurücktreten und es wird von Neuem gegeben. Wird aber der Irrthum, daß ein Anderer als der an dem die Reihe ist, die Karte zieht, noch während des Gebens entdeckt, so werden die Blätter wieder zusammen geworfen und es muß derjenige an dem die Reihe ist, wirklich geben.

Die Karte mit Aufwand zu mischen und zu vertheilen, das ist allerdings eine Kunst, welche

man suchen muß, sich zu eignen zu machen; wir wollen indeß keine besondere Regeln darüber geben, da Anfänger geschickten Spielern, welche auch hierin eine gewisse Vollkommenheit erreicht haben, bald die Vortheile abmerken werden.

Vom Einsatz, Bête und Bloff.

Der Pot ist der Teller oder das Gefäß, welches bestimmt ist, den Einsatz des Gebers und die Bête oder die Spielkräften aufzunehmen. Man hat verschiedene Einrichtungen hierbei getroffen, mit welchen wir die Leser bekannt machen müssen.

Gewöhnlich ist es, daß der Geber jedesmal Vier Marken in den Pot setzt, welche Einlage der Stamm genannt wird. Der Geber darf sich keine Nachsicht dabei zu Schulden kommen lassen, sondern er ist dazu verbunden noch ehe er die Karte zum Abheben vorlegt; ist es bis dahin nicht geschehen, so haben die übrigen Spieler das Recht ihn daran zu erinnern. Nach dem Spiel geschlossen, so setzt der Spieler den Stamm und

theilt denselben den Mitspielern mit seinem Beistehen, beim Solo behält er ihn natürlich für sich allein. Geht ein Spiel verloren, so muß eine Strafe gesetzt werden, welche man Bête nennt. Bête ist ein französisches Wort und bedeutet ein Thier; es ist dem französischen l'Homme und dem spanischen l'Homme, welches beides der Mensch heißt, entgegen gesetzt. Denn im L'Hombrispiel heißt der Spieler allemal der l'Homme, d. i. der Herr des Spiels. Aber so groß auch die Ehre war, welche man bei der Erfindung des L'Hombrspiels dem Spieler erwieb, so wenig Zwang that man sich an, ihn beim Verlust des Spiels herabzujücken, man schraub denselben bloß seiner Ungeschicklichkeit zu, welches doch nicht immer der Fall ist, und sagte: er hat gespielt wie ein — Bête und die Strafe, welche man für den Verlust des Spiels setzen muß, erhält denselben Namen. So heißt also noch jetzt die Spielstrafe, das Bête. Dieses richtet sich allemal nach dem Inhalte des Pots. Wenn nämlich nur ein einfacher Stamm von Vier Marken steht, so setzt man auch nur ein Bête von 4 Marken und nachdem die Karte wieder gegeben und noch ein Stamm dazu gesetzt worden, erhält

der Pot schon 2 Markten. Geht abermals ein Stich verloren, so muß man 12 Markten Bäte legen, soviel als man im Gewinnfalle gezogen haben würde, und nachdem der Kartengeber den Einsatz hinzugesetzt, so ist der Pot schon auf 28 Markten angewachsen. Wenn zum dritten Mal ein Spiel betrachtet wird, so steigt das Bäte noch einmal um 4 Markten und man setzt ein Bäte von 16; aber höher steigt das Bäte nicht, denn wenn über 16 Markten im Pot stehen, so werden nicht mehr als 16 Markten Bäte gesetzt. Die Bäte sind sowohl, als der Einsatz zu einer außerordentlichen Versicherung für die Gewinner bestimmt. Man geht daher bei dem Gewinn eines Spiels, wenn der Pot 16 Markten und darunter enthält, Alles, sechs oder mehr, so zieht man jedesmal 16 Markten. Bei den Hülfsspielen darf nur allein der, welcher das Spiel ausgelagt hatte, aus dem Pot herausziehen, indem er die dem Gehülften zugehörige Hälfte demselben sobald er das Ganze genommen, zuhalten muß. Denn wenn Beide zu gleicher Zeit ihren Antheil aus dem Pot nehmen wollten, so würde es leicht Irrungen geben und der Pot unrichtig werden. Bäte es vergibt aus

dem Pot zu ziehen oder zu wenig nimmt, hat so bald die Karte aufs Neue abgehoben, ist sein Recht verlohren. Wird der ganze Pot gezogen und es sind durch ein vorhergegangenes Werschen unter vier Markten übrig, so geht sie der Spieler ebenfalls; bei einem Hülfsspiele bekommt der Gehülfe von 2 Markten eine; ist aber nur Eine Karte, so bekommt sie der Anfragende, so auch die Dritte. Demenige, welcher die Karte gegeben hat, muß am Ende des Spiels auf den Pot Acht geben, daß nicht Spiel genommen und derselbe unrichtig werde.

Man spielt auch mit steigenden Bäten. Die ersten drei Bäte werden wie bei der vorigen Art zu spielen gesetzt: erst 4, dann 12 und wieder darum 16. Aber dabei bleibt es nicht stehen, sondern die folgenden Bäte steigen immer um 4 Markten, daß also das Vierte 20, das Fünfte 24 u. s. w. beträgt. Hierbei ist es jedoch nothwendig, daß die Bäte über 16 Markten, angeschrieben werden. Es wird also jedesmal um das letzte oder höchste Bäte gespielt. Sind die angeschriebenen Bäte abgespielt, so wird der durch die Einsätze der Kartengeber angewachsene Pot zu 16 Markten, soweit es thutlich, getheilt und nach und

nach abgepielt, mußte dabei ein neues Bäte, so wird erst dieses abgepielt und dann fängt man erst wieder beim Pot an. Es wird kaum abhien sein zu erinnern, daß das Erzielen der Bäte nur von denen an. statt findet, die wirklich noch stehen; i. B. Wenn ein Bäte von 24 gezogen worden wäre, so ist das, welches noch wirklich steht Eins von 20. und wenn darauf wieder ein Spiel verlohren geht, so wird ein Bäte von 24 angeschrieben, nicht etwa Eins von 18, in der Progression von dem, welches bereits gelöst ist — Die Einrichtung mit steigenden Bäten zu spielen, ist selten, häufiger spielt man es um den Block oder um den Rock.

Man hat zwei verschiedene Arten um den Block zu spielen. Die Erste ist diese: Es setzt ein jeder Mitspieler ehe das Spiel seinen Anfang nimmt zwei Stämme in den Pot und der Geber noch einen besonders, und bei jedem gewonnenen Spiele werden 4 Stämme abgepielt und bei jedem verlohrenen soviel zugelegt. Sind nun die Stämme alle abgepielt, so wird von neuem zugelegt. Der Einsatz fürs Geben ist der gewöhnliche. Da aber bei diesem Blockspiele leicht Un-

ordnung entstehen kann, so muß der, welcher die Karte gegeben hat, am Ende des Spiels die gewonnenen Stämme vertheilen. Er verlohren einsam spielt und für die Nachzügler des Pots stehen; denn wenn der folgende Geber bemerkt, daß etwas fehlt, so muß es der vorige Geber ersetzen. —

Eine bessere Art mit dem Block zu spielen ist die Zweite, bei welcher der Einsatz eines Stammes bei dem erstenmaligen Geben wegfällt. Dagegen setzen alle vier Spieler beim Anfange des Spiels ein Stamm-Bäte von 16 Marken. Weil aber die Menge der Marken sehr leicht zu Anordnungen Anlaß geben könnte, so setzt man statt derselben ein Spielzeug, welches der Block genannt wird. Dadurch wird nun der Teller in der Mitte des Tisches auf eine Weise entbehrlich und man lehrt daher denselben ab, und ein jeder Spieler legt seinem Sitze gegenüber, an den Teller, sein Spielzeug, den Block. Zu diesem Zweck wähle man wohl ein sich auszeichnendes großes Gefäß, eine Schüssel oder was man will. Dieser Block nun gut also, wie schon gesagt für 16 Marken, welche, so wie die Reihe ist, bezieht werden, dagegen man den Block anzuheben hat

man die Marken bezahlt, den Block aber eingeziehen vergessen und es ist schon wieder zum folgenden Spiel abgehoben worden, so kann man den Fehler nicht mehr verbessern und der Block gilt noch einmal. In allen den Fällen, wo man durch den Verlust des Spiels, oder durch ein Versehen eine Spielstrafe verurtheilt und ein Vete setzen muß, legt man bei diesem Spiele einen Vold an: daraus folgt von selbst, daß man zwei, drei und mehrere Völder setzen haben könnte. In den Fällen, wo zwei E n Vete gemeinschaftlich setzen müßten, wie bei dem Verlust des Forcéa partout und des Forcéa simple eintritt, arrangirt man sich so, daß der Eine den Vold setze und dafür von dem Andern seinen Antheil in Marken ausgezahlt erhalte. — Wenn alle Völder abgespielt sind, so legt ein Jeder einen neuen Block an. — Der Block wird in allen Fällen gezogen, wo ein Vete gezogen würde, daher auch die Gegenspieler, wenn sie bei einem Hüßspiele fünf Stiche gemacht haben, einen Block, welcher für ein volles Vete gilt, ziehen.

Es wird nach Beendigung eines jeden Spiels ein Stamm, oder Vete (bei dem Blockspiele ein

Block) entweder gezogen, oder ein Vete oder Block gesetzt, ein drittes Spiel tritt nicht ein.

Von der Trumffarbe und dem Matadoria.

Der Ausdruck Trumpf ist ohne Zweifel vom dem französischen la Triomphe, welches den Sieg bedeutet, entlehnt worden. Ein jedes Blatt von der Trumffarbe besiegt oder schlägt alle andere Blätter außer dieser Farbe. Die Trumffarbe bestimmt derjenige, welcher ein Spiel aufsezt, oder in gewissen Fällen ein Anderer, welcher dazu aufgefordert wird, nemlich, in jedem Spiele wird eine Farbe zu Trumpf ernannt. Die natürliche Ordnung der Blätter bleibt mit Ausnahme des Eichen Ober und des Grün Ober, welche allemal Trumpf sind, so wie der Eichen von der zu Trumpf ernannten Farbe, welche unter der Benennung Matasse der zweite Trumpf wird, dieselbe. Der Eichen Ober ist allemal der erste Trumpf und heißt die Spatlar, der Grün Ober ist fast

der dritte Trumpf und heißt die Daska. In Schellen und Grün sind neun Trümpe vorhanden, als: 1) die Spadille (oder der Escheln Obr), 2) die Manille (die Escheln oder Grün Sieben), 3) die Daska (der Grün Obr), 4) Daus, 5) König, 6) Unter, 7) Zehn, 8) Neun, 9) Acht. — In Schellen und Roth dagegen sind zehn Trümpe, nämlich: 1) Spadille, 2) Manille (Schellen oder Roth Sieben), 3) Daska, 4) Daus, 5) König, 6) Ober, 7) Unter, 8) Zehn, 9) Neun, 10) Acht. — Daher nennt man auch Escheln und Grün eine kurze, Schellen und Roth aber eine lange Trümpefarbe.

Weil nun der Escheln Obr die Sieben der gewöhnlichen Trümpefarbe und der Grün Ober einen besondern Vorzug haben, so heißen sie Matadors, d. h. Todschlager oder Überwinder, nämlich aller übrigen Trümpe. Wenn nun gleich kein anderer Trumpf einen Matador überwinden kann, so bezwinge doch ein Matador den andern; die Spadille schlägt die Manille und Daska, die Manille schlägt die Daska, diese aber kann keinen höhern Trumpf, als das Daus überwinden. Es

die drei Matadors in einem Spiele vollkommen, so haben sie nach dem zweiten Vorzug, daß für sie Hounours bezahlt werden. In den Hülfsspielen der Frage, dem Forcos parions und Furcos comp.e, machen die Blätter des Spielers und seines Gehälfen in Ansehung der Matadors, so wie der Folgelanten oder Nachmatadors (denn gleich die Rede sein wird), ein Ganzes aus. Der Spieler z. B. hat Spadille, Manille, Daus, aber die Daska nicht, und er allein kann also keine Matadors zählen; sein Gehälfe aber hat die Daska und den König — und es ist nun eben so gut, als wenn der Spieler selbst diese Blätter gehabt hätte, denn die beiden Spieler zählen Matadors und bekommen die festgesetzten Hounours dafür bezahlt.

Eigentlich giebt es, wie wir schon gehört haben, nur drei Matadors, allein man zählt sehr auch das Daus, den König und alle übrigen Trümpe dazu, so weit sie der oder die Spieler in ununterbrochener Folge haben, daß man also acht, neun und zehn Matadors haben kann. Diese Blätter, welche eigentlich keine Matadors sind, nennt man Nachmatadors. Wenn man sagen wollte:

man habe die Matadors und zwei Nachmatadors gehabt, so würde das gleichbedeutend sein mit einem ähnlichen Ausdruck, fünf Matadors gehabt haben, das heißt, die Leinwand von der Epiballe bis zum Ringe. Nachmatadors heißen die Leinwand vom Laufe ab nur dann, wenn die drei Matadors vorhergehen; ohne diese bekommen die folgenden Leinwand keine Honnours und wenn man sie schenken will vom Laufe bis zur Achse bekommen hätte. Die Honnours für drei Matadors betragen 3 Markten, und für jedem folgenden Nachmatador noch 1 Marke. In vielen Orten bezahlt man aber für die drei ersten Matadors nur 1 Marke, und erst den vierten, fünften u. s. w. für jeden noch 1 Marke; dieses ist eine Gewohnheit wider die sich, wo sie einmal eingeführt ist, nichts sagen läßt. — Obwohl man in einem Spiele Matadors bekommen kann, soviel Honnours werden bezahlt, wenn das Spiel gewonnen wird; geht es verkehren, so muß man eben soviel als die Gegenseite bezahlen.

Nach der Regel, daß stets die ausgespielte Farbe bedient werden soll, muß auch ein Matador und wäre es der höchste, wenn kein anderer Trumpf

ist in derselben Hand daneben befindet, auf das Fortsetzen mit dem kleinsten Trumpf erscheinen.

Die verschiedenen Spielarten.

In einem Spiele gehören notwendig fünf Punkte, man kann aber auch alle Punkte machen. Da man nun nicht immer so gute Blätter erhalten hat, daß man allein ein Spiel unternehmen könnte, so kann, und in gewissen Fällen muß, man auch mit einem Gehälfen ein Spiel machen. Daher entstehen natürlich verschiedene Spielarten des Solospieles von ungleichem Werthe.

Das Tragen

Ist in der Rangordnung die geringste Spielart, man bestimmt die Trumpffarbe und läßt einen Gehälfen auf.

Das Forodo portout

Ist ebenfalls ein Hälfenspiel, welches aber den Rang vor der Trage hat, es ist zugleich ein Zwangsspiel, da derjenige, welcher Epiballe und Wäse erhalten

hat einen Gehilfen anrufen muß, welcher aus
eine Karte zu Trumpf ertheilt.

Solo

ist eine noch höhere Spielart, man macht das
Spiel allein und bestimmt folglich auch selbst die
Farbe, welche Trumpf sein soll.

Der Tout

ist die höchste Spielart und findet statt, wenn man
nicht nur die zum Solo nöthigen fünf sondern
alle acht Stiche zu machen gedenkt und daher den
Tout ansagt. Man hat beim angelegten Tout
so wenig, als beim kleinsten Solo einen Gehilfen
und bestimmt daher auch die Trumpffarbe selbst.

Man trut aber zuweilen der Fall ein, daß selb-
ster von allen vier Spielern einer von den genann-
ten Spielen ansagen kann und daß von allen ge-
paßt wird. Demzufolge darf die richtig ver-
theilte Karte ohne, daß ein Spiel gemacht ist, nicht
weder zusammen geworfen und aufs Neue gege-
ben werden, und man legt deshalb demjenigen,
welcher die Spadille hat, den Zwang auf, sich dar-
mit zu helfen und

Forcés simple

zu spielen. Das heißt einen Gehilfen anrufen,
welcher die Trumpffarbe bestimmt und sich mit
ihm vereinigt.

Vom Ansagen, oder Anmelden und Passen.

Wenn ein jeder Mitspieler Acht Blätter erhal-
ten hat, so erklärt derjenige, welcher dem Kartens-
geber zur linken Hand sitzt, oder die Vorhand,
ob sie ein Spiel unternehmen oder lassen will,
dann erklärt sich der zweite Spieler, nach diesem
der Dritte und zuletzt der Vierte oder der Kartens-
geber. Keiner darf, ehe ihn die Reihe trifft, diese
Erklärung geben. Thut man es dennoch, so wird
man wohl oft zu Mißverständnissen und Unruhe-
nigen Anlaß geben, ehe es aber auch durch seine
vortheilhafte Schwachheit die Karten verrathen
und sich selbst schaden. — Wer keine so guten
Karten hat, daß er sich getrauen dürfte ein Spiel
zu unternehmen, der Passirt. Wenn Einer zwar

wohl ein Spiel in Händen hat, aber ein Weib
mann hat bereits ein höheres oder nur ein ähn-
liches Spiel angefangen, der muß ebenfalls passen,
ohne zu sagen, daß er auch ein Spiel unternehmen
könnte und nun zu passen genöthigt werde; denn
von zwei gleichen Spielen in der Hand zweier
Spieler hat das Erste allemal den Vorzug. Wenn
z. B. zwei Solos heraus wären, das Angefagte
zwar nur ein leichtes, das dagegen in der Hand
des Folgenden ein weit stärkeres und mit Wata-
boren, so muß dieses dennoch schwieriger, d. h. man
muß, seiner guten Karte ungeachtet, passen. Es
gechieht häufig, daß man bei einer solchen Gele-
genheit sich Bemerkungen erlaubt oder gerade zu
spricht, „der Vortheile nimmt mir ein gutes
„Spiel weg;“ dieses ist aber durchaus nicht ge-
eignet, weil sich die andern Gegenspieler oft zum
Nachtheil des Spielers dadurch richten können.

Ein Fragepiel sagt man an durch die Formel:
ich frage! auch durch den Ausdruck: wenn's
erlaubt ist? (admiral so frage ich.) — Das
Forcéé partout kann man sowohl gerade zu an-
sagen, indem man spricht: Forcéé partout!
als, wenn noch nicht gefragt ist, ebenfalls durch

die Formel: ich frage! indem man erß, wenn
von den übrigen gefragt ist, das Spiel genauer zu
bestimmen braucht. Das Ansagen des Solo liegt
schon in der Benennung und so auch die Ankün-
digung des Tout — Da nun von mehreren
Spielern, die zugleich Zeit heraus sind, immer
das größte Spiel den Vortrang behauptet der Er-
ste, der Zweite oder der Dritte aber oft das klei-
nere Spiel, und der Zweite, der Dritte oder der
Vierte das Größere in der Hand hat, so folgt
daraus, daß die Spieler sich oft beim Ansagen
überbieten müssen. Ein höheres Spiel, als das
bereits angefangen, kann man durch die Formel:
Mehr! erklären, und die genauere Bestimmung
erß dann geben, wenn von den übrigen gefragt ist.
Hat man ein Spiel angefangen und ein Folgender
überbietet mit einem Höherm, so kann man es
selbst spielen, dieses heißt, gesteigert werden.
Es hat z. B. Einer gefragt, ein Folgender sagt
Solo an, Dritter mischreißt sich aber selbst Solo
zu spielen, so muß sich der Letzte gefallen lassen.
Wird ein angefangenes Spiel überboten, so darf
derjenige, welcher zuerst angefangen hatte nicht eher
antworten oder sich erklären, ob er passen oder

das höhere Spiel selbst spielen wolle, bis die Reihe wieder herum kommt.

Am verschiedensten Orten antwortet derjenige, welcher überboten wird, soglc. O, und ist nicht genöthigt zu warten bis die Reihe herum kommt. Die erste Gewohnheit hat das für sich, daß man mehr Zeit behält seinen Entschluß zu bestimmen, als wenn man gleich antworten muß. Wie man nun übereinkommt es in diesem Punkte zu halten, so muß man während des ganzen Spiels fortfahren und die strengste Ordnung dabei beobachten.

Zuweilen tritt der Fall ein, daß die Blätter so sehr vertheilt sind, daß keiner von den vier Spielern ein Spiel ansetzen kann und daher von Allen gepaßt wird. Nachdem ist der Besitzer der Spadille gezwungen zur Hülfe eines Andern Forcos simple oder Klein Forcos spielen zu müssen.

Das Ansetzen und Passen muß, so wie alle Handlungen, welche das Spiel erfordert, rasch geschehen, nicht mit träger Langsamkeit, wodurch das Spiel langweilig wird; allein auch ohne übertriebene Schnelle. Ein Spiel, das gleichsam im Jagd gespielt wird, kann nicht zur Erholung

bleiben, sondern es ist eine Anstrengung, und von vielen Versehen ist nichts weiter, als die unmaßige Eile, die Ursache.

Ein Fragepiel darf man nicht ansetzen, wenn man alle vier Däuler hat, sondern man muß entweder ein höheres Spiel unternehmen, oder passen. Es ist zwar hie und da eingeführt, daß man auch mit vier Däulern fragen kann, indem man einem König zu Hülfe ruft, allein dieses ist keine empfehlenswerthe Methode, weil dadurch die Karten zu sehr verrathen werden, und die Gegner Spieler ein höheres Spiel zu fürchten haben.

Wir wollen einige Beispiele geben, aus denen der Anfänger sich hinlänglich wird belehren können, wie das Spiel angefangen und geführt werden.

Erst die Morhand hat gesagt, der Dritte hat Spadille und Baffe, aber zum Solo nicht hinlänglich gute Karten, so muß er allerdings die Frage überlegen, und dieses geschieht entweder, wenn er spricht: Forcos partout, oder auch: Mehr? — Gewinnt sich nun der Dritte Solo zu spielen, so sagt dieser: Solo! aber wenn der Dritte zum Mehr (nämlich als Fragen) aus

gelegt hat, so fragt der Dritte: ist es Solo? — Nun wäre der Wirtte an der Reihe, welcher nicht anders, als mit dem Tout überbieten könnte, welches aber, da der Zweite die Espadille hat, nicht möglich ist, daher sagt er: ich passe. Jetzt ist die Reihe wieder an den Ersten, welcher sich nun berechnen haben könnte, daß er selbst genug gute Blätter zum Solo habe, und er wird deshalb sprechen: ich spiele selbst Solo. Wäre dieses nicht der Fall, so müßte er nun erst Passen. Aber wir wollen annehmen, die Vorhand wolle selbst Solo spielen, so steht es dem Zweiten frei, den Tout anzusagen, worauf der Dritte und endlich auch der Erste Passen werden. Darauf nennt der Zweite, welcher das Spiel behalten, die Trumpffarbe und die Vorhand spielt sogleich aus. — Da aber in wenigen Spielen so oft überboten werden möchte, als hier der Fall gesetzt ist, so wollen wir noch einige andere weniger verwickelte Beispiele geben. Die Vorhand hat keine Maison zu fragen, sie sagt also: ich passe; der Zweite hat Espadille und Vaska, und nachdem er schon wahrgenommen, daß er zum Solo nicht hinlänglich gute Karten hat, so spricht er: ich frage. Er

sönnte auch geradezu das Forces partout anzusagen, allein es ist nicht nöthig. Wenn nun weder der Dritte noch der Wirtte ein Solo haben, so passen sie und der Zweite nimmt wieder das Wort. „Ich frage nach dem (J. D. Schellen) Dausse, Forces partout!“ Derjenige, welcher das gefasene Daus hat, bestimmt die Farbe zu Trumpf, er antwortet also: mache (J. D. Schellen), und darauf stellt die Vorhand aus. — Oder der Erste fragt, der Zweite paßet, der Dritte hat Solo, er spricht also mit weder Solo oder Mehr, der Wirtte paßet, die Vorhand, an die nur die Reihe wieder kommt, paßt auch und der Dritte bestimmt, wenn er das Solo geradezu angethanigt hat, ohne weitem Zusatz die Trumpffarbe, wenn er aber bloß mit der Formel Mehr überboten hatte, so sagt er nun: Solo la (J. D. Schellen). — Oder die Vorhand hat gefragt, der Zweite ein Solo angesetzt, der Dritte aber hat Espadille und Vaska, kann aber mit dem Tout nicht überbieten, so muß derselbe passen, ohne weiter etwas davon, daß die gedachten beiden Matadore in seiner Hand sich zu vertheilen.

Wenn man Solo hat, und eine geringere Spielart durch die Formel: *Mehel überbieten*, der Folgende aber hat ebenfalls ein Solo und frage, ungewiß, ob man *Forcée partout* oder Solo meint: Ist's ein Solo? so darf der, welcher *Mehel* angelagt hat, nicht passen, sondern er muß antworten: Ja, es ist Solo!

Wer ein Spiel angelagt hat, kann nicht wieder zurücktreten und passen, oder ein geringeres Spiel unternehmen, sondern er muß das angelagte Spiel spielen, wenn er gleich bemerkt, daß es offenbar verlohren war. Dieses er eidet eine Ausnahme, wenn man *Forcée partout* angelagt hätte, ohne nämlich *Spadille* und *Basta* in der Hand zu haben, da aber durch die Erklärung darüber die Karten meistens zu sehr verrathen werden, so darf in einem solchen Falle nicht gespielt, und die Karten müssen wieder eingemischt werden. Der Spielende setzt aber ein *Mit*. — Eben so wenig darf man still des angelagten Spiels ein höheres spielen, wenn man nicht gestügert worden ist.

Mit *Spadille* und *Basta* darf man nicht passen, so denn man muß *Forcée partout* an-

sagen, wenn man nicht Solo spielen kann. Ist bereits ein Solo angelagt, so darf man passen.

Wer *grape* hat, kann sein Wort nicht wieder zurücknehmen und darf weder *Reogen*, noch Solo spielen. Hat man eine Unvorsichtigkeit *Spadille* und *Basta* verpaßt, ohne durch ein vorher angelagtes Solo gezwungen zu sein, so muß man zur Strafe *Mehel* setzen und die Karte muß wieder eingemischt werden. Ist indess von einem Folgenden ein Solo angelagt, so steht es diesem frei, ob er es spielen oder wieder einmischen lassen will: denn er hätte es vielleicht nicht angelagt, wenn er gewußt hätte, daß *Spadille* und *Basta* sich in Einer Hand befinden. Das nachher angelagte Solo mag nun geloset werden oder nicht, so muß der Spielende ein *Mehel* setzen. Kommt es erst dann zur Entscheidung, daß Einer *Spadille* und *Basta* verpaßt hat, wenn das hinter demselben angelagte Solo bereits gespielt wird, so muß der Spielende das ganze Spiel bezahlen, es werde gewonnen oder verlohren. Wird es gewonnen, so muß er auch den Stamm oder das *Mehel* ersetzen, welches der Spieler aus dem Pot zieht. Ist es eine Frage, welche ein Spieler von dem, welcher *Spa-*

nile und Bata verpackt, angelegt hat, und es wird erst während des Spiels bemerkt, daß diese beiden Matadore in Einer Hand sind, so gilt-denn ungeduldet das Spiel nicht, weil kein Fragebillet Statt finden kann, wenn Forcée partout überhand ist, sondern die Karten werden wieder eingemischt und der Unschlamer muß ein Bäte setzen. — Hat Einer mit Spadille und Bata selbst gefragt, und wie bei der gewöhnlichen Frage ein Doute zu Hilfe genommen und den Trumpf selbst bestimmt, so ist, wenn schon ein Blatt ausgespielt ist, das Spiel als das was es wirklich sein sollte, als Forcée partout verloren, und der Spielhaber muß das ganze Spiel auch für den Freund bezahlen und allem Bäte stehen. Hat einer Forcée partout zwar angelegt, aber indem er ein Doute auch den Trumpf selbst bestimmte, so muß weiter eingemischt werden und er muß ein Bäte setzen. Denn wollte man es gelten lassen, so könnte man wohl dieses Versehen-begehen, um den Gehälfen einen Wink zu geben, welche Farbe er zu Trumpf machen solle. Man könnte erinnern, es sei in diesem Falle genug, wenn die genannte Trumpf-farbe nicht gelte und der Gehälfen dasselbe nicht

stimmen dürfte; allein man könnte ja der Spieler die Trumpffarbe zum Schein bestimmen, um den Gehälfen zu verleiten, daß er gerade diese Farbe nicht zu Trumpf mache. — Obgleich der Fall, daß Einer Spadille und Bata verpackt, nicht häufig vorkommt, so ist es doch nötig, daß man genau wisse, wie man sich dabei zu verhalten hat; denn eben, weil der Fall so selten vorkommt, so würde selbst sehr geübte Spieler nicht immer auf der Stelle richtig darüber entscheiden, und die Verschiedenheit der Meinungen unter den Mitspielern wird zu verdrüsslichen Jankereien Anlaß geben.

Vorläuf ge Erinnnungen.

Es ist nötig, ehe wir zu den verschiedenen Materien übergehen, einige vorläufige Erinnerungen zu geben.

Vor allen Dingen sehe man nach, sobald die Karten gegeben sind, ob man auch seine acht Blätter richtig habe; thut man es-nach und erkärt

sch mit einer unrichtigen Karte, so hat man immer Nachtheil davon, wie oben in dem Abschnitte vom Kartengeben genauer bestimmt worden ist. Hat man die richtige Anzahl Blätter erhalten, so kann man ein Spiel ansagen oder passen.

Die Vorhand ist der, dem Kartengeber zur linken Hand Sitzende. Sobald ein Spiel angesagt und durch das Passen der übrigen bewilligt worden ist, so spielt die Vorhand ein Blatt aus. Das Spiel geht links herum, folgt es ist der, welcher der Vorhand zur linken Hand sitzt, der Zweite, der sein Blatt zugebt, der, welcher der Vorhand gegenüber sitzt, ist der Dritte und der Kartengeber oder die Hinterhand ist der Letzte.

Die auf die beschriebene Weise zusammen gesammelten Blätter sind ein Stich, welcher demjenigen gehört, der das höchste Blatt zugegeben hat. Dieser nimmt den Stich zusammen, legt denselben umgewendet vor sich hin und spielt wieder ein Blatt aus. Nun ist also, und so während des ganzen Spiels, derjenige die Vorhand, der einen Stich gemacht hat und wieder ausgespielt, und der, welcher zulezt sein Blatt zugebt, also der dem

Ausspieler zur Rechten Sitzende, ist die Hinterhand.

Die Farbe, welche ausgespielt worden, muß stets mit gleicher Farbe bedient werden; hat man die geforderte Farbe nicht, so kann man ein Blatt von einer andern Farbe zugeben, aber in keinem andern Falle. Der Mangel einer Farbe, heißt eine Renonce; ich habe Renonce in Trumpf, heißt: ich habe gar keinen Trumpf, ich habe kein hohes Renonce, heißt: ich habe kein Blatt von Eichen.

Man ist nicht genöthigt, die geforderte Farbe, wenn nicht das höchste Blatt derselben ausgespielt wäre, mit einem höhern zu nehmen, man wird es aber thun, sobald man seinen Vortheil dabei findet. Ist eine Farbe außer Trumpf ausgespielt worden, welche man Renonce hat, so kann man mit Trumpf stehen, aber man ist nicht dazu gezwungen, wenn man es nicht für vortheilhaft hält.

Zum Gewinnen eines Spiels sind allemal fünf Stiche erforderlich, aber die ersten fünf Stiche bekommen noch eine besondere Bezeichnung oder Honnors. Es ist daher nächst der Sorge

das Spiel überhaupt zu gewinnen, die zweite, daß man auch die ersten fünf Stiche zu erhalten sucht. Die Gegenspieler haben aber zuerst ihre Aufmerksamkeit dahin zu richten, daß der Spieler (oder in einem Hülfsspiele die beiden Spieler) nicht die ersten fünf Stiche bekommen, und erst dann können sie daran denken, das Spiel verlohren zu machen. Der Honneur, welchen auch die Gegenspieler erhalten, wenn sie die ersten fünf Stiche machen, beträgt zwei Marken.

Das Fragen.

Wenn man nicht wohl gute Blätter in der Hand hat, daß man allein fünf Stiche machen, aber doch auf vier Stiche mit vieler Wahrscheinlichkeit *) rechnen kann, so sagt man eine Frage an,

*) Wenn man bestimmt, so hat man Reason ein Risogspiel anzufangen, wenn man sehr gewiß mit einem wahrscheinlichem Stich in der Hand hat; denn wenn man einem Gehälften trifft, welcher das Spiel eluigert

d. h. man fraget, ob die Mitspieler es erlauben wollen, daß man eine selbst beliebige Farbe zu Trumpf mache und sich einen Gehälften wähle? Wenn nun die Andern keine gebührenden Spiele in der Hand haben, so passen sie und geben dadurch dem Anfragenden die Erlaubniß. Man nennet hierbei: 1) die Farbe, welche Trumpf sein soll, 2) bezeichnet er seinen Gehälften, indem er ein ihm sehr leibendes Daus nennt, dessen Besitzer alsdann dem Spieler beizustehen verbunden ist. Für diesen Verlust bestimmt er aber auch die Hälfte des Gewinnes, und ist frei von der Spielstrafe oder dem Böte, wenn das Spiel verlohren wird; die Honneurs aber muß der Gehälften mit bezahlen, nämlich an Einen der Gegenspieler. Die Honneurs, welche der Gehälften an einen Gegenspieler, wenn das Spiel verlohren geht, bezahlen muß, sind: für die Marabors, welche die beiden Spieler zusam-

meßten unterliegen kann, so daß man von diesem auch zwei Stiche erwartet, man muß aber auch auf den Fall gefaßt sein, daß es nur Einen Stich mit dem Hülfsausch und weiter keinen, zu machen im Stande wird.

man hatten und für die ersten fünf Stiche, wenn die Gegenspieler solche machen. Hat der Gehülfe nicht seine Pflicht erfüllt, und er kann übersahret werden, daß er das Spiel vorsätzlich verlohren gemacht hat, welches man durchfallen lassen nennt, so muß derselbe das ganze Spiel bezahlen, und den Gehülfen noch überdem für den Gewinn entschädigen.

Die Vorhand, wenn sie nur irgend leidliche Blätter hat, thut wohl zu fragen, denn das Recht, zuerst auszuspielen zu dürfen, ist ein bedeutendes Vortheil, und erleichtert das Gewinnen des Spiels ungemein. Man passet aber auch wohl, ungeschadet man setzen könnte, wenn man mehrere Dausser hat, nicht zu hoffen kann, von einem Anfragenden zu Hilfe genommen zu werden, auf welche Weise oft ein großes Spiel gemacht wird.

Es ist hier der schlußliche Ort, etwas von der Wahl des Hülfedausers zu sagen. Von mehreren Dauern, welche dem Anfragenden abgehen, wählet er dasjenige, von dessen Farbe er nur ein geringes Blatt, oder doch nicht mehr als zwei Blätter hat, auf diese Weise darf man weniger fürchten, daß ein Gegner die Farbe Renonce habe und das

Hülfedaus abstehe. Ein Daus aber, dessen Farbe der Anfragende selbst Renonce hat, wählet er nicht: wenigstens ist es sehr gefährlich, wenn man einen Gehülfen trifft, welcher weder mehrere und bedeutende Trumpe, noch andere gute Blätter hat. Wer den Gehülfen Renonce ruft, wird selten das Spiel in seine Gewalt bekommen, und weil er die Farbe des gereiften Daus nicht anspielen kann, häufig das Spiel verlieren, ohne daß ihm der Freund beistehen kann. Hat man dennoch seine Gründe zu diesem Verfahren, so darf man doch auf keinen Fall sagen, daß man Renonce ruft. In einigen Gesellschaften ist dieses dennoch gewöhnlich, und man trachtet sich bei dem Vertheilen der Trumppfarte und dem Anrufen des Dausers, um ein Beispiel zu geben, so aus: Schwelen (die Trumppfarte) mit Etchels (das Hülfedaus) Renonce! Diese Gewohnheit hat das wider sich, daß dadurch die Karten zu sehr betraut werden, und die Gegenspieler ein großes Spiel zu fürchten haben.

Das Daus von der Trumppfarte selbst, kann man nie zu Hilfe rufen. Wer alle vier Dausser selbst hat, kann kein Tragespiel ansagen, sondern

man muß in diesem Falle Dassen oder Solo spielen. Wir haben schon oben in der Abhandlung vom Ansetzen und Dassen bemerkt, daß es an einigen Orten erlaubt ist, auch mit vier Daisern zu fragen und einen König zu Hülfe zu rufen und Gründe angegeben, welcher wegen solch diese Gewohnheit nicht für empfehlenswerth halten.

Hat der Anfragende aus Versetzen ein Daus gerufen, welches er selbst hat, so darf nicht gespielt werden, und der Belehende muß ein Dais setzen. In vielen Orten muß der Frager, der ein Daus ruft, welches er selbst hat, Solo spielen; allein diese Gewohnheit ist falsch, denn Mancher würde sich den Kunstgriff erlauben, um auf diese Weise die Aufmerksamkeit der Gegenspieler zu locken, welche Einer den Andern für den Schalk halten und sich unter einander Abbruch thun werden, statt sich wider den Spieler zu vereinigen. Hat man also dieses Versetzen begangen, so muß man es melden ehe ausgespielt wird: denn wenn es sich entdeckt, wenn schon das Spiel angefangen ist, so hat der Spieler Solo verlohren und muß Dais setzen. — In einigen Gesellschaften erlaubt man demjenigen, welcher gefragt und ein Daus,

das er selbst hat, gerufen, wenn er es, noch ehe ausgespielt wird, anzeigt, Solo zu spielen; so er ist dazu gezwungen und bekommt Solo bezahlt, wenn er gewinnt und sehr nur dann ein Dais, wenn er das Spiel verliert. Diese Nachsicht scheint sich auf die Veranlassung zu gründen, daß Einer der klos fragt, keinen Solo gewonnen wird, und daher seine Unvorsichtigkeit, ein Daus gerufen zu haben, welches er selbst hat, auch bei dieser Einrichtung meylust bestraft werden wird. Allein dieses Verfahren streitet mit dem in der Abhandlung vom Ansetzen und Dassen angeführten Gesetze, daß man nicht des angesetzten Solo's kein höheres, ohn-gewaltig zu sein, spielen dürfe, und die Zweckmäßigkeit der hier empfohlenen Anordnung erhellt schon daraus, daß bei jener Gewohnheit Einer der Solo in Händen, aber zu wenig gefragt hat, und da er nicht gestelgt wird, nicht Solo spielen darf, um nun dennoch seines Zweck zu erreichen, nur ein Daus als das Hilfsdais nennen dürfte, welches er selbst hat. Auf diese Weise aber würde ein Gesetz häufig umgangen werden, welches beabsichtigt, die Spieler zur Aufmerksamkeit zu nöthigen.

Tragt Einer aus Verschäm mit Vier Däufeln und er bemerkt es zu spät, daß er die Däufeln allein hat und daher keine zu Hülfe rufen kann, so muß er Solo spielen, es werde nun gewonnen oder verloren. Hat man aber mit vier Däufeln schon ein Hülfedaus genannt, so befindet man sich in dem Fall: „an Daus gerufen zu haben, welches man selbst hat;“ es darf nicht gespielt werden und der Behlende muß Däufeln setzen. Ist sogar schon ausgespielt worden, so hat man Solo verloren und muß Däufeln setzen.

Wenn nun gefragt und von den übrigen geantwortet worden ist, so giebt der Fragende kein Spiel so kurz als möglich an; gezeiht er wollte Noth zu Trumpf machen und das Grün Daus zu Hülfe nehmen, so sagt er: „Noch mit Grün,“ dieses ist genug. Derjenige aber, welcher das gerufene Daus hat, darf dieses auf keine Weise eher zu erkennen geben, als es im Laufe des Spiels sich von selbst auswaifer. Nachdem spielt die Vorhand unvorsätzlich aus und das Spiel geht seinen Gang, wie vorher beschrieben ist.

Bei der Frage, wie bei den andern Hülfespielen darf kein einmal umgewendeter Stich werden

befehl werden. Geschieht es von den Spielern, so können die Gegenspieler die Karten weglegen und das Spiel ist verloren und wer den Fehler gemacht, muß das Spiel allein bezahlen und Däufeln setzen. Geschieht es von dem Gegenspieler, so können die Spieler aufhören und das Spiel der Zahl verlangen. Der Behlende muß allein bezahlen und das abgegangene Däufeln ersetzen.

Es hängt sehr viel davon ab, wie man, wenn das Spiel anfängt, entscheidet. Die Vorhand ist entweder der Anfragende selbst, oder dessen Gehülfe, oder ein Gegenspieler; dieses Verhältniß und die Verschaffenheit der Blätter, welche man in Händen hat, müssen das hier entscheiden. Im Allgemeinen läßt sich annehmen, daß der Spieler in der Vorhand steht mit Trumpf fordern anfangen, die Farbe des Hülfedaus aber erst dann anbrüllen muß, wenn er glauben darf, daß es mit Sicherheit, nämlich ohne, daß es von den Gegenspielern abgekauft werde, geschehen kann. Ist der Fragende aber selbst sehr schwach in Trumphen, so wird er allerdings erst die Farbe des Hülfedaus anspielen und erwarten, ob ihn der Brand kräftig unterstützen könne. — Ist der Ge-

hätte die Vorhand, so wird auch dieser nicht das mit eilen, das Hülfedaud anzubringen, sondern Trumpf fordern und sich dadurch dem Freunde gleichsam zu erkennen geben; auch dann, wenn derselbe sehr schwach in Trümpfen wäre, muß er fordern, in der Voraussetzung, wer fragt muß Trümpfe haben. Die Spieler müssen, wenn sie die Vorhand haben, oder sobald als sie am Stich kommen, Trumpf fordern, das ist allerdings die Regel; allein es giebt auch Fälle wo man besser thut nicht zu fordern, und vorzüglich hat man wohl Acht zu geben, daß man nicht zuviel fordert. Hierzu gehört eine richtige Beurtheilung der jeweiligen Beschaffenheit des Spiels. — Hat aber endlich ein Gegenspieler die Vorhand, so darf derselbe geringlich weder Trumpf, noch die Farbe des gerufenen Daudes anziehen. Will Vortheil sucht man als Gegner eine Farbe an, wenn welcher man nur ein einziges Blatt hat; dann da die Gegenspieler es freilich per Regel nehmen müssen die Farbe da welcher sie einem Stich machen nachzugehen, so wird der zweite Schliche, wenn er den Stich bekommt, dieselbe Farbe nachbringen und der Erste wird alsdann vielleicht mit

einem mittelmäßigen oder kleinen Trumpf einen Stich machen und den Spielern eine Farbe abstreichen, auf welche sie gerechnet hatten. Wenn der Gegenspieler gar Vorhand kein einziges Blatt hat, aber dagegen vier oder fünf Blätter in einer Farbe, so sollte man diese an; denn entweder kennt der Freund im Gegenspiel das Daud selbst, oder die Farbe Renonce haben und den Spielern ein Daud abstreichen. Man sollte auch einen Rath, von welchem man das Daud hat, per Vorhand an, und lege die Farbe nach. — Obgleich nun wie gesagt, die Gegenspieler keinen Vortheil davon haben würden, wenn sie, besonders zu Anfang des Spiels, selbst Trumpf fordern wollten, so giebt es doch auch Fälle wo es geschehen kann, allein es gehört schon ein großer Spieler dazu, dieses zu beurtheilen. Es habe besonders im Spiel: keine Regel ist ohne Ausnahme! So trifft sich wohl daß ein Gegenspieler per Vorhand die Manille oder Dasse blanc hat. Da nun der Ansetzende seinen Roman nicht kennt, so kann man damit fordern, denn wenn derselbe selbst die Spadille hat, so wird er damit in der Meinung die angespielte Manille oder Dasse sei

der Hülfe nicht übersehen und der Gegner hätte mit einem Trumpf einen Stich gemacht, welcher auf das Erstmal Fördern gefallen wäre. Dieser Satz kann nicht als Regel angegeben werden, es ist nichts weiter als ein Versuch, welchen man sich erlaubt, wenn man nicht nach einer besseren Manier auszuspielen könnte und seiner Seite das Spiel gewonnen gehen möchte. Überhaupt hat das Gegenspiel fast noch größere Mannigfaltigkeit, als das Spiel selbst und da die Hülfe so verschieden sind, so lassen sich wenig allgemeine Regeln geben, sondern man wird mit steter Berücksichtigung seiner Lage seine Blätter bestens zu benutzen und dem Spielern auf alle Weise Abbruch zu thun suchen. Hat z. B. der Anfragende oder dessen Gehülfe in der Vorhand mit der Bastia oder dem Dause gefordert so wird der erste Gegenspieler, wenn er die Spadille hat mit einem andern germaen Trumpf ausweichen, denn es wäre nutzlos, daß der andere Gegner die Manille hätte, welche, wenn sie blanc wäre, auf die Spadille des Gegners ohne Nutzen fallen müßte. Vom zweiten Stiche an, darf man aber die Spadille nicht schonen, denn sonst machen die Spieler oft mit Hülfe

seiner Forcen außer Trumpf die Ersten, da es durch die fröhe Anwendung der Spadille hätte verhütet werden können.

Wie man sich als Spieler, als Gehülfe oder als Gegenspieler während des Spils zu verhalten hat, darüber läßt sich ohne die größte Bedenklichkeit, nicht wohl ein richtiger Rathschluß ertheilen. Wir verweisen auf die weiter unten vorzunehmenden „Regeln deren Anwendung bei den Hülfs spielen zu empfehlend ist“ und glauben, daß sie bei richtiger Anwendung sich gewiß bewähren werden. Es kommt in Hinsicht des Verhaltens während des Spils, öfters darauf an, ob man sich vor der Hand, in der Mitte oder hinter der Hand und in welcher Lage sich der Feind befindet, und hieraus wird eine richtige Urtheilskraft leuchtend die Anwendung der gegebenen Regeln folgen.

Es ist ein Haupterforderniß beim Spiel, daß man die Trümpe, welche herauskommen, für sich (nicht laut) zähle; man muß aber sich nicht bloß die Zahl derselben merken, sondern auch welche Trümpe heraus sind, wer nicht Trumpf bedient, wo eine Farbe Kennte, ja selbst wie oft diese oder jene Farbe außer Trumpf schon gespielt ist und

wie viel und welche Blätter davon heraus sind u. s. w. — ohne diese Aufmerksamkeit wird man leicht im Finkern eoppen und Fehler machen.

In den meisten Gesellschaften legen die Spieler sowohl wie die Gegenspieler, so wie sich das Halbsdauß gezeigt hat, jede Partie, ihre Stücke beisammen, allem das voreilige Annehmen eines Stüches, den man nicht selbst gemacht hat, ist oft ein Wink für den Gehülsen im Spiel oder Gegenspieler, welcher ohne diesen Fingerzeig, noch in Ungewißheit geblieben wäre. Um nun das zu vermeiden und noch mehr zur Aufmerksamkeit zu zwingen, lasse man einen Jeden den Stich, welchen er gemacht hat, selbst an sich nehmen.

Ist das Spiel beendet, so müssen der Spieler und dessen Gehülfe von den Gegenspielern die Bezahlung für das Spiel fordern, und es steht ihnen frei, sich einander zu fragen, wie viele Markadors sie gehabt haben, überhaupt ihre Fortschrittswort mit einander zu berechnen. Fordern sie etwas mehr, als ihnen wirklich zukommt, so sind zwar die Gegenspieler bereit es ihnen zu bezahlen, allein nachdem wieder abgehoben ist, lassen sie sich das Doppelte des zuviel geforderten zurück bezahlen.

Erinnern sich aber die Spieler, noch ehe wieder abgehoben ist, daß sie zuviel bezahlt genommen haben, so können sie es bios einfach zurückgeben. Vergessen sie etwas zu fordern, so wird es ihnen nachdem wieder abgehoben ist, nicht mehr vergütet. — Ist das Spiel verlohren gegangen, so ist es an den Gegenspieler die Bezahlung zu fordern. Lassen sie sich mehr bezahlen, als ihnen eigentlich zukommt, so müssen sie, nachdem wieder abgehoben ist, das Doppelte zurück bezahlen, und was sie zu wenig fordern, ist nach dem Abheben ebenfalls verfallen.

Zu das Fragepiel an sich, wird nicht bezahlt, die Bezahlung besteht also bios in dem Stamm oder dem stehenden Vorr. Sind Markadors in einem Fragespiele beisammen, so erhalten sie die Honneurs, wie oben in dem Altschulte, der von der Trumpfsache und den Markadoren handelt, gemeldet worden ist; die ersten fünf Stiche erhalten 2 Markten als eine Ehrenbezeugung. So viel nun also für das Spiel zu berechnen ist, so viel erhält der Anfragende und dessen Gehülfe, wenn das Spiel gewonnen wird, Jeder von Einem der Gegenspieler und was aus dem Pot gezahlt

wirt, werden sie nicht anerkant; und das Land
 verliert, in ruhens der Bevölkerung der Größe
 dem, Jahr von Lamm der Größe, das das
 eben ist der Aufbruch eines. Geben des Ge-
 gebenen das Land nicht verliert, d. h.
 geben sie sich Land, so geben sie, wenn ein
 neues Geben von 16 Jahren ist, nicht ein
 dem Geben, geben aber nicht 16 Jahren dem, d.
 geben sie keine Aufbruch dem. Doch ist
 in einem Aufbruch dem, das der Geben
 gegeben wenn sie sich Geben mehr, nicht
 dem Geben wenn sich nicht 16 Jahren mit
 sich wenn nicht der Geben ist. Geben
 der Geben der Geben sich Geben
 so gebenen sie der Geben nicht
 nicht.

Es manchen Crede auf bei Freuden, bei
Weiden, wenn sie dem schicklichen
das Crede versehen geht, auch für den Ge-
hälften, machen an beide Credenzeiten
bei. Diese Credenzeiten werden man darauf
von, denn auf diese Credenzeiten werden aber
kannst werden, sie mit einem gut zu haben
Crede kann in einem, welches es nicht ist

dem Andern ein heiliges Recht zu unterwerfen
 existiren und keine Verpflichtung zu unterwerfung
 Bindung bringt. Uebrigens sollte bemerken sein
 selbst zu setzen erlaubt sein, selbst nicht unter
 dem Namen Töchter sein. Es wären daher
 auch nur wenige Verantwortungen verboten sein
 den, sondern das Recht selbst unter auch möglich
 wäre an Abrechnung sein. Wo man hingegen
 ungenügend, d. h. ohne Beweise setzen kann, da
 ist es nicht sicher, daß man habe Beweise sein,
 außer dem Recht ihre andere Regel als Gesetz
 beide sehr, wird man, um große Größe zu sein
 werden, auf das Maß, das aber Beweise sein.
 Dadurch werden aber auch oft Andern, die haben
 ihre Interessen verboten und das Recht selbst nicht
 können ein unangenehmes Ende.

• Eine Verkündung, welche aus dem mündlichen
des Präsidenten her aus der Versammlung ist, ist nicht;
Wenn diese Court keine Sitzung aus der Zeit
bestanden haben und die Versammlung der Court
bestanden, ist bekannt, dass die Court
der Versammlung besteht, als wenn die Court
diese Court bestanden haben. Bekannt, dass die Court
von der Court der Court der Court der Court

wird, theilen sie mit einander; geht das Spiel verloren, so erhalten die Gegenspieler die Bezahlung. Jeder von Einem der Spieler, das Bête aber setzt der Anfragende allein. Haben die Gegenspieler das Spiel codille verloren gemacht, d. h. haben sie fünf Stiche, so ziehen sie, wenn ein volles Bête von 16 Marken steht, ebenfalls aus dem Pot, stehen aber unter 16 Marken darin, so haben sie keine Ansprüche darauf. Doch ist es in einigen Gesellschaften eingeführt, daß die Gegenspieler wenn sie fünf Stiche machen, allemal den Pot ziehen, wenn auch unter 16 Marken und selbst wenn nur der bloße Stamm steht. Haben die Gegenspieler die ersten fünf Stiche gemacht, so bekommen sie die Honneurs ebenfalls dafür bezahlt.

An manchen Orten muß der Fragende, die Matadors, wenn sie deren gehabt haben, wenn das Spiel verloren geht, auch für den Gehülften, mithin an beide Gegenspieler bezahlen. Diese Methode möchte man überall einführen, denn auf diese Weise würde Mancher abgeschreckt werden, sich mit einem gar zu leichten Spiele heraus zu wagen, wodurch er vielleicht

nem
verhind
Verlust
nichts
stens
nicht
den, f
tiger
unge
ist es
außer
spiele
meide
Dadu
sten
selten
E
ten
Wen
Ma
denn
der
ihre
beit

das Spiel
die Bezah-
das Vete-
en die Ger-
macht, d. h.

wenn ein
benfalls aus
n darin, so
Doch ist es
aß die Ger-
n, allemal
Marken und
t. Haben
gemacht,
falls dafür

nde, die
ben, wenn
den Ger-
der bezah-
zu einfüh-
cher abge-
n leichten
kelleicht ei-

dem Andern ein besseres Spiel zu unternehmen
verhindert und seinen Gehülfen in unverschuldetem
Verlust bringt. Überhaupt sollte demjenigen gar
nichts zu fragen erlaubt sein, welcher nicht wenig-
stens Einen Matador hat. Es würden dadurch
nicht nur manche Verdrießlichkeiten verhütet wer-
den, sondern das Spiel selbst würde auch reichhal-
tiger an Abwechslung sein. Wo man hingegen
ungenirt, d. h. ohne Matadors fragen kann, da
ist es nicht selten, daß man halbe Stunden lang,
außer dem Solo kein anderes Spiel als Frages-
spiele sieht, weil man, um große Spiele zu ver-
meiden, auf die bloße Achte oder Neune fragt.
Dadurch werden aber auch oft Andern, die schöna-
sten Karten verdorben und das Spiel nimmt nicht
selten ein unangenehmes Ende.

Eine Übereinkunft, welche man beim ungenir-
ten Fragespiele hie und da getroffen hat, ist diese:
Wenn beide Spieler keinen Einzigen von den drei
Matadoren haben und sie gewinnen das Spiel,
demungeachtet, so erhalten sie die drei Matadors
der Gegenspieler bezahlt, als wenn sich solche in
ihrer Hand befunden hätten, dagegen sie aber auch
beim Verluste des Spiels den Gegnern ihre Ma-

labore bezahlen müssen. An vielen Orten wo man angemerkt fragen kann, müssen die Spieler, wenn sie keine Matadors gehabt haben, und das Spiel endlich verlieren, an die Gegenspieler die Matadors des Gegenspiels bezahlen, ohne im Fall des Gewinnes sie bezahlt zu erhalten; dieses ist aber unrecht, weil Gewinn und Verlust hier in keinem Verhältnis stehen.

Es giebt auch viele Orte, wo der Gehülfe die Hälfte des Böses mit tragen muß; allein diese Gewohnheit sollte nur da statt finden, wo auch ohne wenigstens Einen Matador gefragt werden darf. Sobald man hingegen ungerecht fragen kann, so wäre es unbillig wenn dem Gehülften der Vortheil des Fragenden mit zur Last gelegt werden sollte.

An andern Orten muß der Gehülfe dann die Hälfte der Strafe tragen, wenn er mit seinem Hülfsthanse keinen Stich gemacht hat, welches doch auch in den meisten Fällen eine Unbilligkeit ist.

Bei der Frage sowohl, als bei allen übrigen Spielarten des Solospiels, kann man nach gemacht am fünf ersten Stiche das Spiel weiter fortsetzen und den Laut machen. Da nun das Ausspielen

des sechsten Stiches für eine Erklärung angenommen wird, daß man fortgehen wolle, so hat man sich wohl vorzusehen, daß man nicht ohne Absicht und aus Versehen das sechste Biot ausspielt, denn es ist nicht erlaubt es zurück zu nehmen. Dieses ist es was wir nöthig halten hier von dem Laut zu bringen, das Weitere wird man in dem, den Laut besonders abhandelnden Abschnitte, finden.

Wenn nun der Anfragende durch Zufall erst beim fünften Stich aus Spiel kommt, ohne daß er weiß, ob derjenige, welcher die ersten vier Stiche gemacht hat, sein Gehülfe ist, so darf er danach fragen. Ist dieser der Gehülfe, so muß er aufhören und kann nicht auf den Laut fortspielen, wenn er ihn auch wirklich in Händen haben sollte. In vielen Gesellschaften aber, darf in diesem Falle nicht gefragt, sondern es muß auf gut Glück fortgespielt werden. Geht der Laut verloren, so wird er zwar nicht bestraft, die Spieler bekommen aber auch nichts für die Ersten; wird er hingegen gewonnen, so bekommen sie die darauf gelesene Belohnung. Diese Gewohnheit ist aber nicht zu haben, weil Gewinn und Verlust hier in keinem Verhältnis miteinander stehen. — An andern Orten

darf man ebenfalls in dem angeführten Falle nicht fragen und muß fortspielen, allein sobald sich das Daus gezeigt hat, muß man aufhören, wenn man den Lou nicht wagen will; spielt man nachdem sich das Daus gezeigt hat, weiter, so hat man den Lou unternommen und muß denselben im Falle des Verlustes bezahlen. Allein bei dieser Gewohnheit hängt ganzel von der Willkür des Spielers ab, die das Anspielen des Daus bis auf den achten Stich verschieben können, um den Lou ohne Gefahr zu versuchen.

Erst der Fall ein, daß die Spieler gar keinen Stich bekommen, welches voraussetzt, daß die Gegenspieler alle Acht Stiche gemacht haben (man nennt dieses eine Revolte oder Devoile), so muß der Anfragende an die beiden Gegenspieler den Lou bezahlen. — In einigen Gesellschaften muß der Anfragende nicht nur den beiden Gegenspielern, sondern auch seinem Gehälfen den Lou bezahlen. Wenn der Anfragende selbst auch nicht Einen Stich zu machen im Stande ist, so kann man wohl annehmen, daß seine Frage sehr schlecht, und es daher ein großer Leichtsin war, daß er sich heraus wagte. Darunter kann aber

der Gehälfen manbesslich leiden, und es ist eine gerechte Strafe für Jenen, daß er allein an die Gegenspieler den Lou bezahlen muß; ob es aber auch zu hart gestraft sei, wenn er auch noch seinem unvermögenden Gehälfen, gleich den beiden Gegnern, den Lou bezahlen soll, wenigstens scheint es uns so, und wir empfehlen daher die erste Verfahrensweise.

Forcés partout, oder Groß Forcé, (auch Respect genannt.)

Das Forcé partout ist ein Zusatz zu dem Solospiel, der zum Theil noch gar nicht alt ist.

*) Was wir uns in der vorigen Abhandlung vom Fragen nicht ausdrücken lies auf das Forcépartout bezieht, das gilt auch von den übrigen Hülfsspielen, beim Forcé partout und Forcé simple. Wir verweisen daher nicht nur in diesem Falle auf das Vorhergegangene, sondern wir wir es hier überhaupt die ganze Abhandlung vom Solo im Zusammenhange zu betrachten, nicht aber von einem jeden einzelnem Hülfsspiel.

durch welchen aber dasselbe an Abwechslung sehr gewonnen hat. Es findet statt, wenn Spadille und Baska in Einer Hand sind und darf nur in dem Falle verpaßt werden, wenn vorher bereits ein Solo angesetzt wäre, so wie es durch ein nachher angelegtes Solo zum Schweigen gebracht wird. Man wird des Ausführlichen hierüber aus der Abhandlung vom Ansetzen und Paßten sich noch erinnern.

Ehedem konnte derjenige, welcher Spadille und Baska, und doch nicht hinreichende Karten zum Solo hatte, nichts weiter thun, als Fragen, und wenn schon Einer vor ihm gefragt hatte, so mußte er Passiren. Da nun auf diese Weise öfters Fragen mit vielen Matadoreen heraus kamen, so hat man dieses dadurch zu vermeiden gesucht, daß man der Spadille und Baska einen Vorzug einräumte, und den Besitzer dieser beiden Matadore die Frage zu überbleiben ließ, überdem auch noch den Zwang

Wohlwolligkeit zu erwarten. Wiederholungen sind bei einer Arbeit nicht sehr schmeichelhaft, und immer zu vermeiden; aber durch aufbauende Wiederholung müßte der aufmerksame Leser nur belästigt werden.

damit verbunden, daß dieses Spiel, wenn nicht ein Solo bereits vorher angelegt ist, nicht ohne eine Frage oder ein Solo nach eigenem Gutdünken verpaßt werden darf. Von der Exase welche auf das Verpaßten der Spadille und Baska gesetzt ist, haben wir schon oben in dem Abschnitt vom Ansetzen und Paßten geredet.

Ehe diese Einrichtung getroffen wurde, war das Forcés partout ein Spiel aus Noth, wie jetzt das Forcés simple and wurde nur dann gespielt, wenn man herum-gesetzt war. Es wurde bei dem alten Forcés partout zwar nur, wie jetzt beim Forcés simple, auf die Spadille allein Rücksicht genommen, aber es machte keinen Unterschied, wenn auch die Baska sich zufällig in derselben Hand befand. Es wurde dabei nicht anders verfahren, als noch jetzt zu Tage, man wußte sich Danks rufen, dessen Besitzer den Trumpf bestimmte und mit dem Spieler gemeinschaftlich das Spiel zu gewinnen suchte. Dieses ist noch jetzt so, außer der Abänderung, daß man zum Forcés partout Spadille und Baska erforderlich fand, und daß man es in die Nähe der Kasse, welche steigt und gesiegt werden, gestellt hat.

Da das Solo das *Forcés partout* überbietet, so folgt daraus schon ohne Erwähnen, daß der Besitzer der Spadille und Baste, wenn er Solo spielen kann, nicht daran gehindert ist. Wenn aber derselbe sich nicht fünf Stiche allein zu, d. h. so lang er nicht Solo spielen, so befindet er sich in dem Falle des Hülfspiels, welches *Forcés partout* genannt wird, ansetzen zu müssen. Es giebt aber auch noch zwei Fälle, wo der Besitzer der Spadille und Baste, obwohl er Solo spielen könnte, das *Forcés partout* anzusetzen vorzieht: wenn man nämlich zwei gewagte Spiele in der Hand hat und zweifelhaft ist, welches man spielen soll; oder wenn das Solo, welches man spielen könnte, zwar nicht gewagt, aber ohne Matadors ist, daher man in der Hoffnung einen Schluß zu treffen mit welchem man ein großes Spiel machen könnte, öfters lieber *Forcés partout* ansetzt.

Wenn das *Forcés partout* angesetzt und von den übrigen geheißen worden ist, so ruft der Spieler das *Dans* ungefähr mit diesen Worten: „Das (J. V. Schein) *Dans* macht *Trumpf*!“ Der Besitzer des gerufenen *Danses* antwortet und bestimmt zugleich indem er die *Trumpffarbe* bestimmt. Der

erste muß aber ohne langes Besinnen geschwinde und ohne Kartierungen, die das Spiel verlangsamen und die Stärke oder Schwäche des Schüssels vermuthen lassen.

Man ruft in diesem Spiele oft ein *Dans*, von dessen Farbe man sich Nichts in der Hand hat; oft ruft man das *Dans*, von dessen Farbe man nur ein ganz geringes Blatt hat. So sehr dieses der Wahl des Spielers überlassen bleibt, so müssen wir doch zum Nutzen der Anfänger hier merken, daß die letzte Methode wohl die Sicherste ist: denn die Erfahrung lehrt, daß man, wenn man in der Farbe des gerufenen *Danses* *Renonce* ist, selten ein großes Spiel machen wird, weil man durch anhaltendes *Trumpf*spielen dem Schüssel gleichsam zwingen muß, das gerufene *Dans* zu spielen. Dadurch schwächt man aber sich und den Schüssel, und verkennt sich alle Hoffnung zu einem großen Spiele. — Andere nehmen am liebsten das *Dans* in dessen Farbe sie den König befreit haben.

Wer in diesem Spiele ein *Dans* ruft, daß er selbst hat, der muß Solo spielen, ohne seine auf dem Tische unterworfen zu sein; denn in die

Denn da die Bezahlung für das Forcée-partout und für das Solo einander gleich sind, so ist es schon Strafe genug, daß man der Hälfte entbehren muß und vielleicht ein Spiel verliert, welches man mit einer Hälfte gewonnen hätte. Wer vier Däuer und Spadille und Vaska hat, kann gewiß Solo spielen, und da man in diesem Falle keine Hälfte aufstreuen kann, so kann auch das Forcée-partout nicht Statt finden. Geschähe es dennoch aus einem Versehen, daß man mit vier Däumern Forcée-partout angelegt hätte, so muß man Solo spielen, sogar muß ein von einem Folgenden angelegtes Solo schweigen, nach dem Grundsatz, daß Jener mit Spadille und Vaska, da vor ihm kein Solo angelegt worden ist, nicht pas en darf. —

Kauft man ein Daus von besserer Farbe man kein Blatt hat, so darf man nicht dazu sehen, daß man Renonce ruft, weil es den Gegenspieler zum offenkundigen Nachtheile gerathen würde; denn wenn der Gehäufte weiß, daß er Renonce gerufen, so wird er dem Spiele eine ganz andere Wendung geben, als wenn er in Ungewißheit darüber, spielen muß.

Wenn man bei diesem Spiele, indem man ein Daus ruft, wie bei der gewöhnlichen Frage, auch zugleich selbst die Trumpffarbe bestimmt, so darf nicht gespielt werden, und der Aufsteigende muß seine Karte legen. Beiläufiger ist vieler Umstand schon in dem Abschnitt vom Auflegen und Passen abgehandelt worden, daher wir darauf zurück weisen.

Derjenige, welcher das aufgerufene Daus hat, ehrt wohl, eine solche Karte zu Trumpf zu machen, in der er eine Zehn hat, wenn er auch übrigens schwach in derselben steht sein sollte; denn das Spiel erhält dadurch Vortritt. Hat man keine Zehn, so muß man die Karte zu Trumpf machen, in welcher man am stärksten ist. Die Farbe des aufgerufenen Dauses kann man aber nicht zu Trumpf machen; auch nicht eine Farbe in welcher der Aufsteigende selbst Renonce ist, man muß wenigstens ein Blatt in der Hand haben. Hat der Aufsteigende dessen Recht begangen und er zeigt es an, noch ehe ausgespielt ist, so werden die Karten wieder eingelegt und er sitzt an Däuer. Ist aber schon ein Blatt ausgespielt, so ist das Spiel verlehren, der Rechner

de bezahlt das Spiel und setzt auch das Vöte allein.^{*)}

Ist der Spieler oder der Aufseher am Auspielen, so muß er mit einem kleinen Trumpf anfordern, um die Stärke seines Gehälfen zu prüfen. Da in den meisten Fällen der Gehälfe die Manille hat, so wird er mit derselben oder mit einem andern unbezwingbaren Trumpf, aufstecken, und unter der Voraussetzung, daß er nicht Menonce gerufen worden ist, mit dem kleinsten Trumpf wieder nachfordern. Auf diese Weise benimmt man den Gegenspielern ihre Gedulde und bahnt sich nicht selten den Weg zu einem großen Spiele.

*) Dieser Fall wird ebenfalls bei dem einfachen Solo-Spiel, welches wir jetzt beschreiben, als vorkommend; allein da die Regeln und Gesetze derselben, auch für die Varianten, sowohl es dort nicht ausdrücklich anders bestimmt wird, gelten, so darf hier nicht wiederholt werden. In dem Spiele mit Couleur favorisiert, d. d. durch den Aufseher, daß der Aufseher erlaubt, daß Couleur zu Trumpf gemacht werde, er hat aber kein Blatt davon, wohl aber mehrere Blätter aus dem Gewebe. Er wendet ihn nur jenes Geistes nicht, so würde er doch wohl Couleur zu Trumpf machen und die Gegenspieler hätten ein großes Spiel zu fürchten.

Hat der Gehälfe oder der Aufseher die Vorhand, oder er kommt durch einen Stich aus Auspielen, und er hat die Manille nur Einmal befehrt, so muß er sogleich wie der Manille fordern. Hat er sonst keine guten Blätter in der Hand, so muß er hierauf sein Daus spielen und dann wieder nachfordern. Dadurch giebt er zu erkennen, daß sich der Freund nun wieder nicht auf ihn verlassen kann. Hat er aber zwei oder mehr Erdämpfe bei der Manille, so muß er mit einem kleinen Trumpf anfordern und sehen was der Aufseher vermag, the er seine Force aus den Händen giebt.

Das Forces partout, obgleich es vom Solo überboten wird, hat denselben Preis, es werden vier Markten dafür bezahlt die Honneurs für die Matadors und die Ersten gelten wie gewöhnlich. Bei einem verfahrenen Spiele muß der Gehälfe die Hälfte des Vötes mit setzen und dieses ist auch nicht mehr wie billig, da der Spieler sich jede Farbe, welche der Gehälfe zu Trumpf macht, gefallen lassen muß und wäre es gleich eine solche, darin er gar nichts leisten könnte.

Forcée simple, Klein Forcée oder Spadille forcée.

Ob wohl dieses der letzte Fall ist, welcher erörtert kann, so wollen wir es doch, da es zu den Hülfsspielen gehört, gleich hier abhandeln.

Wenn alle vier Spieler nach der Reihe gespielt haben, so tritt für den Besitzer der Spadille der Zwang ein, ein Spiel machen zu müssen, welches man Forcée simple nennt. Derselbe ist nun, wie bei dem Forcée partout, ein Daus auf, dessen Besitzer die Trumpffarbe bestimmt, und mit dem Aufrufer gemeinschaftliche Sache macht.

Bei diesem Spiele wird man wohl thun ein Daus aufzurufen, von dessen Farbe man kein Blatt hat, jedoch darf man nicht dazu setzen, daß man Renonce ruft; ist man aber in keiner Farbe Renonce, so ruft man das Daus, von dessen Farbe man nur ein ganz geringes Blatt hat. Hat man in zwei Farben ein unbedeutendes Blatt, so nimmt man das Daus von der langen Farbe.

Der Aufgerufene, welcher wie in allen Hülfsspielen verbunden ist, dem Spieler nach seinen besten Kräften beizustehen, bestimmt ohne Verzug die

Trumpffarbe und zwar nach dabei alle Anmerkungen, die das Spiel verrathen können, sowohl wie bei dem Forcée partout angesetzt. Man pflegt bei diesem Spiele lieber eine kurze, als eine lange Farbe zu Trumpf zu machen.

Der Gehülfe wählt diejenige Farbe zu Trumpf machen, in welcher er am stärksten ist, also vorzüglich die, von welcher er die Sieben und noch einige andere Blätter hat; hat er in zwei Farben eine gleiche Anzahl Blätter, aber in der Einen die Sieben, so wird er nicht lange zweifelhaft sein, welche er nennen soll.

Die Farbe des gerufenen Dauses kann der Gehülfe so wenig als im Forcée partout zu Trumpf machen, auch nicht eine Farbe die er Renonce hat; die Gasse, als ein Trumpf in allen Farben, gilt aber als ein Blatt von der genannten Trumpffarbe.

Über die Art und Weise, wie dieses Spiel gespielt werden muß, wird, nachdem man bereits von dem Trümpfspiel und dem Forcée partout Kenntniß hat, hier weitläufiger zu reden nicht erforderlich sein. Mehrere Regeln über das Solospiel

100
überhaupt und die Hülfsspiele insbesondere werden noch neuer Arten vorkommen.

Das Forcées simple kostet 2 Marken, die Honorare werden bezahlt, wie bekannt ist. Bei dem Verluste des Spiels muß der Gehülfe die Hälfte des Werts sehen, welche Anordnung die Billigkeit vollständig auf ihrer Seite hat; denn da der Spieler das Unwahrscheinliche ein Spiel zu gewinnen bereits eingesehen und deshalb gepaßt hat, durch den zufälligen Witz der Spadille oder dennoch zu spielen genöthigt wird und der Erfolg des Spiels mehr von seinem Gehülfen als von ihm abhängt, so kann sich dieser nicht beschweren, daß ihm aufgelegt wird, die Hälfte der Strafe für den Verlust des Spiels zu tragen.

Einige Regeln deren Anwendung bei den Hülfsspielen zu empfehlen ist.

Der aufgeforderte Gehülfe muß alles thun, was in seinen Kräften steht, dem Spieler beizustehen um das Spiel gewonnen zu machen; er

101
er dieses nicht und läßt er das Spiel vorzüglich verlohren gehen oder durchfallen, so muß er im Überwiegungsfall den Verlust allein tragen und den Anfragenden für den Gewinn entschädigen.

In einem Hülfspreise zeigt man sich seinem Freunde in seiner ganzen Stärke, und führt ihn nicht irre durch ein erdunkeltes Spiel, welches öfterer Nachtheil als Vortheil bringt.

So lange man noch nicht von der Stärke des Freundes überzeugt ist, darf man durchaus dem Gegnern keine Blöße geben, oder einen Ausfall machen; es wäre denn daß man sich sehr genug wäre, den etwa erwachsenden Schaden wieder zu decken.

Triumpf fordern ist in der Regel die Ende des Spiels und durchaus erforderlich, wenn man gewinnen will. Der Spieler sowohl, als dessen Gehülfe, werden daher in den meisten Fällen, wenn sie die Vorhand haben oder sobald sie am Ende kommen Triumpf fordern.

Fordert der Spieler mit der Manille oder Vaka Triumpf und er wird nicht übersehen, so spielt er das Hülfsbaus an: denn hat sein Freund die Spadille, so wird er sie alsbald zeigen. Ist

ist das Nichtaufstecken mit der Spadille, wenn sie ein Gegner hat, eine Strafe für den Spieler.

Hat man das Daus von einem besetzten Könige zur Hülfe gerufen, so spielt man den König an und wie das unbedeutende Blatt, es wäre denn, man hätte so gute Karten in der Hand, daß man selbst wieder an den Stich zu kommen wünschte. Denn spielt man den König, so wird der Gehülfe lachwen, d. h. den Stich nicht mit dem Daus nehmen und die Zeit erwarten, da er mit dem Daus einen Stich machen kann; spielt man aber das unbedeutende Blatt, so wird der Gehülfe so ausgespielt, daß der Stich wieder in des Spielers Händen kommt, welches bei einem nicht sehr starken Spiele die Sache verändert.

Sitzt der Spieler in der Mitte oder zuletzt, und der Gehülfe hat die Vorhand, so muß er Trumpf fordern, seine übrigen Blätter mögen gut oder schlecht sein.

Hat der Gehülfe die Vorhand, so fordert er mit einem kleinen Trumpfe an, und zeige sich dadurch seinem Freunde als Verstand. Der Spieler stehe dann mit seinem höchsten Trumpf auf, um den Stich zu bekommen und spiele hierauf das

Hülfsdau an. Hat nun der Gehülfe einen Matador, so muß er mit solchen sogleich nachfordern und dann alle seine Freiblätter spielen. Kann er aber seinem Freunde nicht weiter unterstützen, dann muß er die Farbe des Hülfsdau nachspielen.

Wenn der Gehülfe mit Manille oder Daka aufordert, ehe er sich als Freund gezeigt hat, so wird dadurch der Spieler in große Verlegenheit gesetzt, weil auch sehr häufig die Gegner dasselbe thun.

Hat der Gehülfe einen Matador und einen ganz kleinen Trumpf, so spielt er erst sein Daus an, um sich als Freund zu zeigen, alsdann fordert er aber mit dem kleinen Trumpf, dadurch giebt er zu erkennen, daß der Spieler groß aufpassen und wieder Man nachfordern soll.

Fordert der Gehülfe mit einem ganz kleinen Trumpf an, so giebt er dadurch gleichsam zu erkennen, daß er gern nachgefordert haben will, weil er einen Matador in Händen hat; fordert er aber mit einem mittleren Trumpf an, so kann der Spieler als wahrscheinlich annehmen, daß der Gehülfe keinen Matador hat und Jener muß dann ansetzen wissen, wie er sich zu verhalten hat.

104
Hat der Gehülfe Manille und Basta, so for-
dere er erst einmal Trumpf, alsdann spiele er sein
Hülfsdau und dann fordere er wieder Trumpf.
Sitzt er aber zur Hinterhand und er hat den
Ober bei dem Dause, dann thut er besser, wenn
er fortfordert und sich das Daus anspielen läßt,
weil er auf diese Weise leichter zwei Stiche damit
machen kann.

Hat man als Gehülfe Trumpf gefordert und
man bleibt am Spiele, so muß man unvorzüglich
wieder nachfordern, weil dieses ganz gewiß der
Wille des Freundes ist.

Sucht der Spieler gleich anfänglich sein Hülfs-
dau und der Gehülfe hat die Spadille oder Ma-
nille, so muß er diese ungeschämt spielen, um sich
seinem Freunde in seiner ganzen Stärke zu zeigen.

Sitzt der Gehülfe dem Spieler hinter der
Hand und er kann ihm wenig beistehen, so darf er
sich nicht gleich mit seinem Dause zeigen, sondern
er muß eine Farbe ausspielen, in welcher er nur
ein einziges Blatt hat. Denn hat der Gegner
das Daus von der vorgestellten Farbe, so spielt
er diese ganz gewiß wieder nach, und er kann
dann leicht mit einem unbedeutenden Trumpf ein

105
nein Stich machen; hat aber der Spieler das
Daus, so kann man es um so ruhiger abwarten,
daß dieser das Hülfsdau anspielt.

Sitzt der Gehülfe in der Mitte und hat kei-
nen hohen Trumpf, so muß er sich bei der ersten
Gelegenheit mit seinem Hülfsdau zeigen, hat er
noch ein anderes Farbensdau, so spielt er auch
dieses, und dann fordere er Trumpf.

Weder der Spieler, noch der Gehülfe, dürfen
eine Farbe die schon einmal gespielt ist, nachspielen,
es wäre denn, der Freund hätte die Hinterhand, und
aus seinem ersten Zugeben ließe sich vermuthen,
daß er die Farbe nicht mehr haben und also ster-
ben wird. Sitzt aber der Freund in der Mitte,
dann darf es um so weniger geschehen, weil er
dann, wenn er aufsteht, leicht überköchen werden
kann und folglich ohne Noth geschwächt wird.

Fordert der Gehülfe nicht an, wenn er aus-
zuspielen kommt und spielt auch die Farbe des
Hülfsdau nicht wieder nach, sondern ein anderes
unbedeutendes Blatt, so muß der Spieler, wenn
er den Stich bekommt, und kein ganz gewisses
Spiel in der Hand hat dieselbe Farbe sogleich
wieder nachspielen, denn er kann ganz sicher dar-

Man gebe genau auf die Farbe Acht, welche der Freund zugebt, wenn er die angespielte Farbe nicht hat, und spiele alsdann, wenn man keine Freiblätter mehr hat, die zugegebene Farbe an; denn er hat solche entweder gar nicht mehr, oder er hat das Daus davon.

Hat man die Absicht den Trut zu machen, so muß man vor allen Dingen den Gegnern ihre Stütze zu beschneiden suchen, d. h. man muß ihnen keine Trümpe in den Händen lassen, damit sie die Freiblätter nicht abstreichen können.

Um den Trut so viel als möglich zu verhindern, merke man sich vorzüglich die Farbe, in welcher die Spieler am Tisch gesessenen sind, und suche sich in solcher Art zu erhalten. Vorzüglich habe man sehr auf die Farbe, welche der Freund entweder gar nicht hat, oder wovon König und Ober gefallen sind. Man schone weder Häuser noch Könige, denn der Fall ist zu häufig, daß auf ein Rehlblatt ein Lock unternommen wird, wovon der Spieler das Daus geholt hat.

Das Solo.

Das Solo unterscheiden sich besonders dadurch von den jetzt beschriebenen Spielarten, daß man die erforderlichen fünf Stiche allein machen muß und daher drei Gegner zu bekämpfen hat. Dadurch wird aber das Solo auch schwieriger und wichtiger und hat deshalb mit Recht in Kasinen den Vorzug vor den Hülfsspielen.

Gute Blätter zum Solo sind: Fünf Raubore, vier Raubore, sechs Ober oder Unter in Trumpf; Vier Raubore, ein kleiner Trumpf und ein Daus u. s. — aber auch mit Karten von geringerer Stärke kann man Solo spielen und gewinnen, nur muß man sich hüten, zu sehr auf Nebenkarten, i. d. auf besetzte Könige zu rechnen. Anfängern ist wohl zu rathen, ehe sie die erforderliche Übung haben, sich nicht auf ein zweifelhafte Solo einzulassen, sondern sich mit der Belohnung einer guten Frage zu begnügen; denn die Fälle sind häufiger, daß ein gutes Solo verlohren geht, als daß ein leichtes Spiel gewonnen wird.

Wenn nun auf die Art und Weise des Solo von den übrigen gesagt worden ist, so muß der

Spiele die Trumpfffarbe nennen; denn wenn er dieses versäumt und ausspielt ehe er den Trumpf genannt hat, so hat er das Rechte den Trümpf bestimmen zu dürfen verloren, und sein Nachbar zur Linken muß eine selbstbeliebige Farbe zu Trumpf machen, und der Spieler muß darin spielen, wenn er auch seinen Stich bekommen sollte. Dieser Fall kann nur eintreten, wenn der Solospieler zur Vorhand sitzt; denn sitzt er in der Mitte oder hinter der Hand, und er versäumt es, soleich die Trumpfffarbe zu nennen, so kann die Vorhand nichts weiter thun, als daran erinnern. — Hat der Solospieler unwillkürlich eine falsche Farbe genannt, so kann er es nicht abändern und er muß darin spielen. Kennt er zwei Farben, so gilt die, welche er zuerst nannte.

Wenn man ein unverletzbares Solo, ohne die Vorhand zu haben, und ehe ausgespielt ist, aufweist, so verleiht man dadurch alle Ansprüche auf die Belohnung für die Ersten, welche man vielleicht erhalten hätte, wenn man, ohne die Karten vorzeitig aufzureihen, die Vorhand hätte ausspielen lassen.

Trumpf zu fordern, welches schon bei den Häufigkeiten so notwendig ist, ist es beim Solo noch weit mehr. Der Spieler muß daher, wenn er die Vorhand hat, oder sobald er an den Stich kommt, Trumpf anziehen und so lange Trumpf zu spielen fortfahren, bis er die Gegner nicht mehr zu fürchten hat; alsdann erst heule er seine Däuser und andere Freiblätter. — Hat der Spieler im Endespielen nicht Stärke genug, wohl aber Däuser und besetzte Könige, so fordere er zuerst mit einem Kartador und dann mit einem kleinen Trumpfe nach; dadurch werden die Gegenspieler gezwungen, selbst in die Däuser oder besetzten Könige zu spielen.

Der Spieler muß, beim Solo vorzüglich, wissen was er und welche Endspiele herantreten und überhaupt auf die ganze Karte genau Achtung geben, sonst wird er sich oft schaden und nie ein großes Spiel machen. Die Gegenspieler welche diese Aufmerksamkeit versäumen, werden den Spieler oft gewinnen lassen, wenn sie es hätten verhindern können.

Wenn der Spieler in der Mitte sitzt, so spielt man als Gegenspieler nie ein Dais an, wenn man nicht auch den König dabel hat, es wider dem

man hätte von der Farbe nur das Daus und kein Blatt weiter. Am besten hat der Gegenspieler, wenn er eine Farbe anspielt, in welcher er am meisten besetzt ist, denn wenn der Spieler das Daus davon hat, so kann es ihm leicht abgestochen werden.

Wenn man dem Spieler hinter der Hand sitzt und man hat von einer Farbe, die noch nicht gespielt ist, nur ein einziges geringes Blatt, so spielt man dieses; denn hat ein anderer Gegenspieler, der dem Spieler vor der Hand sitzt, das Daus, so kann man sicher darauf rechnen, daß er dieselbe Farbe wieder nachbringen wird, wodurch der Spieler oft in sehr große Verlegenheit kommt, weil er nicht weiß, was er ansetzen soll, um seinen Trumpf zu verlieren.

Die Gegenspieler müssen durch ihr Spiel so viel als möglich zu vermeiden suchen, daß der Spieler nicht in die Hinterhand komme, weil er sonst mit unbedeutenden Trümpfen absetzen kann.

Man suche vor allen Dingen die Schwäche des Spielers zu ergründen und benutze solche so viel man kann. Dieses geschieht unter Anderem, wenn die Gegenspieler eine Farbe, welche der Spieler

keine Nothwendigkeit hat, wiederholt anbringen; dadurch wird er zum Stechen gezwungen, folglich in Verlusten geschwächt, und — wenn sie ihn nicht aus der Noth lassen — oft überstochen. Eine solche Farbe nennt man eine Peitsche.

Kann man vermuthen, daß der Spieler auf den Louz fortgehen werde, so gebe man genau auf das Abwerfen der andern Gegenspieler acht und mühe sich nicht auch von der Farbe, in welcher sich jene erneuern.

Es ist bei allen Spielen von der größten Wichtigkeit, besonders aber beim Daus, daß Niemand seine Blätter anzeigt, ehe ihn die Reihe trifft und daß während des Spiels Niemand aus der Hand an den das Ausspielen nicht wirklich ist. Dieses kann als ein Fingerzeig für die andern Gegenspieler benutzt werden und dem Spieler zum größten Nachtheile gereichen. Z. B. der Spieler hat Trumpf gefordert und die Hinterhand hat noch einen einzigen Trumpf, welcher hinterhand ist das ausgespielte Blatt zu coupiren. Sollte sie nun außer der Reihe davor erscheinen, so würde ein Verlierender, der sonst den Stich mit einem hohen Trumpf gewonnen hätte, nur einen kleinen

unbedeutenden Trumpf antworten und die Gegenspieler einen hohen Trumpf zum Nachtheil des Spielers sparen. Eben so nachtheilig ist das Auspielen, wenn man nicht das Recht dazu hat, denn ob man wohl das ausgespielte Blatt zurück nimmt, so könnte man doch demjenigen, welcher wirklich das Auspielen hat, dadurch einen Wink geben zu lassen, welche Farbe den Gegenspielern am vortheilhaftesten sei. — Der Spieler hat daher das Recht, wenn die Gegenspieler außer der Reihe zu geben, die Karten hinzulegen und das Spiel bezahlt zu verlangen; der, welcher den Fehler gemacht hat, muß aber auch das ganze Spiel bezahlen. — Nach der Solospieler selbst das Versetzen, so kann er nicht weiter gekraft werden, da für diesen die Strafe schon in der Unvorsichtigkeit selbst liegt. — Hat Einer ausgespielt an dem die Reihe nicht ist, so muß er sein Blatt wieder zurücknehmen, und der Spieler kann verbieten, daß der, welcher am Auspielen ist, nicht dieselbe Farbe anziehe; was das gezeigte Blatt ein Daus, so darf dieß noch weniger geschehen, es wäre denn der Auspieler habe keine andere Farbe. In einigen Gesellschaften wird, wenn Einer, an dem die Reihe nicht

ist, ausspielt, dem Spieler sogar das Recht zugestanden, die Farbe bestimmen zu dürfen, welche ausgespielt werden soll.

Obgleich das Nachsehen der Stiche in den Hülfskarten unterlagert ist so hat man es doch beim Solo dem Spieler (aber nicht dem Gegenspieler) erlaubt; doch kann derselbe alsdann nicht auf den Lou fortspielen. Der Solospieler kann sich sogar die Stiche der Gegenspieler vorzeigen lassen. Doch ist letzteres nicht in allen Gesellschaften erlaubt, und der Spieler darf bloß seine eignen Stiche befehlen.

Hat der Solospieler die fünf ersten Stiche gemacht, so muß er die übrigen Blätter auf den Tisch legen; spielt er aber aus Unachtsamkeit das sechste Blatt aus, so muß er auf den Lou fortspielen, wenn es gleich nicht seine Absicht war.

Hat der Spieler kein Solo gewonnen, so muß er die Bezahlung von den Gegenspielern fordern; hat er es verlohren, so müssen diese die Forderung machen. Es finden hiebei dieselben Anordnungen statt, wie bei den Hülfsspielen. Da der Solospieler von drei Personen die Bezahlung einfordert und anzunehmen hat, so muß man ihm zum

ziehen aus dem Pot die gehörige Zeit lassen und ihn mit dem Abheben nicht übereilen.

Das Solo kostet vier Marken, die Matadore und die Ersten werden wie bei den andern Spielen bezahlt.

Machen die Gegenspieler das Spiel und bekommen fünf Stiche, so muß zwar der Solospieler das Spiel und die Honneurs bezahlen, allein die Gegner dürfen kein Bete ziehen, wie sie bei den Hilfspispielen zu thun pflegen.

Wir haben schon oben bei der Frage des Potles erwähnt, da die Gegenspieler alle acht Stiche machen und revolviren, und man sollte kaum glauben, daß dieses beim Solo eintreten könnte, indem man schließt, daß Einer der sich erhebet fünf Stiche allein zu machen, sie unmöglich alle verleben könne. Allein gerade beim Solo geschieht es häufigsten und zwar meistens in Folge eines von dem Solospieler angewandten Chilane, welche die Revolte oder Devote den Gegenspielern die gerechteste Satisfaction gewährt. Diese Chilane besteht darin: daß, wenn Einer Forcos partout anmeldet, ein Folgender, der keine Häuser hat und aus der ganzen Beschaffenheit seiner Sit-

schließt, daß wahrscheinlich ein großes Spiel gemacht werden wird, um dieses zu verhindern, ein Solo ansagt. Wenn er nun weiter nicht verliert als das Solo, so hat er, wenn kein starker Bete steht, noch immer Vortheil dabei, wie folgende Berechnung zeigt.

Für das Forcos partout hätte er bezahlen müssen	4 Marken,
auf jeden Fall hätte dieses Matadore, wir wollen nur annehmen drei, (ob schon in einem starken Spiele gewöhnlich mehr als drei Matadores sind) macht	3 —
Wahrscheinlich machten die Spieler auch den Tout, macht	8 —
<hr/> zusammen	15 Marken.

Nun bezahlt er zwar an jeden Gegenspieler für den Verlust seines Solos 4. macht	12 Marken
und setzt, wenn nur der einfache Stamm steht, ein Bete von	4 —
<hr/> macht	16 Marken;

alsda er hat doch die Hoffnung das ganze Bém in dem folgenden Spiele vielleicht zu gewinnen. *) Ist er nun nicht im Stande auch nur einen einzigen Stich zu machen, so wird er für seine Unfähigkeit richtig bestraft.

Der Tout oder die Bole, deutsch die Lese oder die Wäschel.

Der Tout ist eine Fortsetzung des Spiels, welche eigene Spielart, wie die Hilfspiele oder das Solo sind, aber man kann ein jedes Spiel, wenn man es glücklich beendigt hat, fortsetzen, d. i. zum

*) In dem Couleur-Spiele ist der Vortheil noch weit auffallender, weil bei Force partout mit dem Couleur zu Trumpf gemacht wird. Nach der oben gemachten Versicherung hatte er in Couleur halt 15 Karten zu 30 zu bezahlen, die er durch das Spielen eines kleinen Solos außer Couleur mit 16 Karten abkauft. Gibt ein Wels, so verhindert er Jene es zu ziehen und er hat die Hoffnung nicht nur das von ihm bezogene Spiel, sondern auch das zu gewinnen, welches Jene gegen hätte. —

Tout übergehen und es ist allerdings eine große Annehmlichkeit des Solospiels, daß man die vortheilhafte Wendung, welche das Spiel nimmt und die guten Karten, welche man nach gemachten fünf ersten Stichen noch in Händen hat, weiter benutzen darf. Der Tout findet daher bei allen Spielern Spielern sowohl, als beim Solo statt und man wird gemeinlich erst während des Spiels, durch den Gang desselben, also zufällig, veranlaßt, dasselbe fortzusetzen oder auf den Tout fortzugehen. Da es aber auch Fälle giebt, wo man schon bei der Aufkündigung des Spiels übersehen, daß man alle Stiche machen kann, so kann man den Tout auch ansetzen. Wir müssen von jedem dieser Fälle besonders reden.

a) Der zufällige Tout.

Wenn man nach gemachten fünf ersten Stichen, das sechste Blatt ausgespielt, so ist dieses eine Erklärung zum Tout und es bedarf keiner weiteren Worte. Man muß sich daher wohl hüten, wenn man nicht Willens ist auf den Tout fortzugehen, daß man nach gemachten fünf ersten Stichen, das sechste Blatt ausgespielt, denn man kann es nicht

weder zurücknehmen und nur auf den Loui spielen, wenn man auch weiter keinen Stich erhalten sollte. In einem Häufspiele muß derjenige, welcher das Versehen macht, auch den Schaden allein tragen, es wäre denn, der Freund wolle darin etwas nachsehen und es so genau nicht nehmen. Es versteht sich, daß hier blos von dem Falle die Rede ist, da man offenbar nicht auf den Loui fortgehen wollte, aber weil man die Stiche nicht gezählt hat, in der Meinung der fünfte Stich sei noch zu machen, also aus Versehen, das sechste Blatt ausspielt. Denn wenn man aus freien Stücken auf den Loui fortgeht — und das wird man nicht thun, ohne daß man Raision dazu zu haben glaubt — und er geht verkehren, so müssen Beide den Verlust tragen. — Wenn die Gegenspieler schon einen Stich haben, so ist es zwar auch ein Versehen, wenn man nach gemachten fünf Stichen noch ein Blatt ausspielt, aber es hat weitere keine Folgen. Da der zufällige Loui keine eigene Spielart ist, so wird auch für den Verlust desselben kein Vötre geübt.

Die Gegenspieler können ebenfalls, wenn Freigesen oder Solo gespielt wird, den Loui machen,

oder redoubliren, und dieses geschieht, wenn entweder die Spieler keinen, die Gegenspieler nichtso alle ihre Stiche bekommen. Daß dieser Fall beim *Forcés partout* und *Forcés simple* nie eintreten könnte, liegt in der Natur der Sache, da in diesen Spielarten die Spieler allemal die Spakille haben. Wenn die Gegenspieler nach gemachten fünf ersten Stichen weiter spielen, ohne die drei letzten ebenfalls nützlich zu bekommen, so verfallen sie deshalb nicht in Strafe, wie die Spieler in dem ähnlichen Falle; der Versuch ob sie eine *Revolte* oder *Devote* bewirken können, steht ihnen frei und die verfehlte Ausführung derselben kann ihnen nicht zur Last gelegt werden. — Weder der Solospieler noch die Spieler bei der *Trag*, dürfen nach dem Verlust der ersten Stiche, das Spiel offeriren d. h. die Karten hinlegen und das Spiel verlohren geben, wenigstens sind die Gegenspieler nicht verbunden es anzunehmen, weil sie die Freikarte haben, die *Revolte* zu versuchen.

Der Solospieler wird zu Ende des Spiels nicht lange in Zweifel stehen, ob er aufhören muß, oder ob er fortspielen dürfe, denn er hängt ganz allein von sich selbst ab; er wird bald sehen,

ob er noch drei gewisse Stücke in der Hand hat und wenn er aufs Ungewisse fortzugehen wagt und verliert, so hat er den Verlust allein zu tragen und kein Anderer kann ihn deshalb sicher ansehen. Wer aber in einem Hüftspiele fortgehen will, hat nicht nur seine Blatte, sondern auch die seines Gegners, welche er doch nicht vor Augen hat, zu berücksichtigen und wenn man aufs Ungewisse zu viel wagt, so erweckt man zugleich die Unzufriedenheit des Freundes, indem man auch seinen Verlust deranläßt. Gründe, welche die größte Vorsicht hier bei empfehlen werden.

Daß man in einem Hüftspiele seine Fortes hinlänglich gezeigt und man spielt den fünften Stich dem Freunde in die Hand, so ist dieses eine Aufforderung für denselben auf den Tont fortzugehen. Findet dieser es aber demungeachtet nicht gerathen, oder ist er nicht aufmerksam auf das bisherige Spiel gewesen und hat den Wint nicht verstanden, so kann der andere Theil nichts thun, als es sich stillschweigend gefallen lassen. Viel weniger aber darf der, welcher im Laufe des Spiels seine Stärke nicht hinlänglich zeigen konnte und beim fünften Mal Ausspielen auch nicht ein Stich

kennt, dem Freunde seinen Wunsch, daß auf dem Tont gespielt werden möchte auf irgend eine Weise zu verstehen geben, sondern er muß sich ganz ruhig verhalten. Verschleht das Gegenstück, verliert man seinen Wunsch durch Worte oder Gebärden, wenn man z. B. nur nach dem Stich greift, welchen doch der Freund gemacht hat und einsehen muß, so können die Gegenstücke ihren Larten hinegen und das Spiel muß aufhören. — Eben so wenig darf man dem Freund merken, daß er nicht auf den Tont fortgehen soll, indem man spricht: wir haben bereits fünf Stücke. Anstatten ist bei dem Fortgehen auf dem Tont große Vorsicht anzurathen, sie dürfen das Überlassen des fünften Stiches nicht immer für eine Aufforderung dazu halten, wenn sie nicht durch die Beobachtung des Spiels überzeugt sind, daß es eine solche ist. — Oft kann man ein kleines Spiel, d. h. Eins ohne Watschen spielen, allein man wählt ein Hüftspiel deshalb, weil man vereinigt mit einem Gefallen ein großes Spiel zu machen hofft. Es ist in dem Vorigen schon oft der Ausdruck: ein großes Spiel gebraucht worden. Ein großes Spiel heißt ein jedes Spiel mit vielen Watschen, aber nicht

sonders ein solches, welches den Laut in seinem Gefolge hat. Wer nun mit dieser Absicht ein Hülfsspiel unternimmt, obgleich er hätte Solo spielen können, der wird, wenn er wirklich einen vergebenden Gehülfen trifft, das Spiel schon so zu leiten wissen, daß der Gehülfe den Plan nicht errathen kann, und dieser wird durch die beständige leichte Benützung seiner Diener den Laut bewirken helfen.

Entdeckt es sich bis zum vierten Stiche, daß ein Gegenspieler Farbe verläugnet hat, so ist das Spiel bios gewonnen, aber es kann nicht auf den Laut fortgespielt werden. Wird es aber erst beim fünften Stiche oder später bemerkt, so haben der oder die Spieler auch den Laut gewonnen. Haben aber die Spieler bei einem Hülfsspiele, oder der Solospieler Farbe verläugnet, und sind auf den Laut fortgegangen, so haben sie das Spiel und den Laut verloren. Haben die Spieler oder der Solospieler den Fehler erst, während schon auf den Laut gespielt wurde, gemacht, so geht bios der Laut verloren.

Bei der Bezahlung des zufälligen Lauts finden mancherlei Verschiedenheiten und Gewohnheiten

statt, von welchen einige mit der Billigkeit nicht vereinbar scheinen. Folgende Regel scheint die richtigste zu sein, und ist daher zur allgemeinen Annahme zu empfehlen.

Der zufällige Laut wird mit Acht Marken bezahlt, das angesagte Spiel, welches von dem Bekannten oder Verlierern des Lauts unabhängig bleibt, nebst den Katadoren, wie gewöhnlich, für die Ersten wird aber nicht bezahlt, weil es in der Sache liegt daß die Hommes für alle Stiche, die für die ersten Stiche aufstehen, und dabei kein Unterschied zwischen den ersten oder spätern mehr statt findet. Geht der Laut verloren, so ist dennoch das Spiel gewonnen und die Bezahlung für das Spiel und der Verlust des Lauts werden in gegenseitige Berechnung gebracht. Es ist z. B. eine Frage mit 3 Katadoren gespielt, der Laut dabei unternommen, aber verloren gegangen, so haben die Ersten für ihre Katadoren 3 Marken zu fordern, welche sie von dem für den Laut schuldigen 8 Marken abziehen, und jeder an einem Gegnere 5 Marken herausgeben. Sie ziehen wegen des gewonnenen Spiels aus dem Pot, und wenn etwa ein volles Deck von 16 Marken stände, welches

gem? Es ist genug, daß jeder Gegenspieler Acht Marken erhält. Wie mancher Laut wird auf ein Fehlblatt unternommen und geht deshalb verloren; wo diese Gewohnheit stark findet, wird man auch dann auf den Laut fortgehen, wenn man seine Sache ganz gewiß ist, und es ist die Frage, ob die Gegenspieler mehr Vortheil oder Schaden davon haben.

Noch unbilliger ist die Gewohnheit, daß bei dem verlorenen zufälligen Laut, auch das Spiel und die Metadors an die Gegenspieler bezahlt und Bäte gesetzt werden muß. Diese höchst ungerechte Gewohnheit kann nur dann ihren Grund haben, daß man den zufälligen nicht von den angesagten Laut, unterscheidet, und auf jenen eine Regel anwendet, die nur bei diesen, von welchen gleich ausführlicher geredet werden soll, statt finden kann.

b) Der angesagte Laut.

Dieser findet nur beim Solo statt, bei keinem Hülfsspiele kann man den Laut ansagen. Wenn der Laut ansagen kann, hat nicht nöthig zu warten bis die Reihe an ihn kommt. Durch das

Ansagen des Lautes wird die Bedingung aller Stücke zu machen auf das Engste mit dem Spiele selbst verbunden und der Verlust eines einzigen Stückes, macht das ganze Spiel verloren und der Spieler muß Bäte geben. Man nimmt deshalb an, daß der angesagte Laut, die häufigste Spielart, welche beim Solospiel statt findet, sei.

Ein so außerordentlicher Fall wie dieser, muß auch natürlich außerordentlich belohnt werden, man bezahlt daher für den angesagten Laut 16 Marken, und das Solo und die Metadors doppelt. In vielen Gesellschaften bezahlt man das Solo und die Metadors nur einfach, oder 16 Marken für den angesagten Laut. Ehemals war es im Gebrauch, daß wer den angesagten Laut gewann, alle Bäte welche gerade stehen einzog, daher nannte man es den Laut, das ganze Spiel zu sagen: er hat Alles gewonnen. Jetzt ist dieses nicht mehr gebräuchlich, oder doch nicht häufig, sondern man zieht nur den Stamm oder Ein Bäte, wie bei andern Spielarten. Wo die Gewohnheit noch Statt findet, daß man beim gewonnenen angesagten Laut alle stehenden Bäte zieht, da muß man dagegen im Fall des Verlustes auch

130
sonst Eile setzen, als alles was auf dem Teller
stand ausmachte.

Die Regeln und Befehle des Schachspieles, sind
dieselben, welche hier Statt finden, und wir dürfen
daher deshalb keine Besonderen anführen. Dessen
ungeachtet wegen seiner Wichtigkeit wiederholt, und
nochmals bestimmt werden: wer den Loui angelegt
hat und einen schon ungewendeten Stich nachtrifft,
verliert dadurch das ganze Spiel und legt Veto.
Daß die Gegenspieler ihre Stücker vor der Hand
zugeben, darf bei diesem Spiele noch weniger, als
bei irgend einem Andern erlaubt werden; geschweige
es, so hat der Spieler auf der Stelle gewonnen,
ohne, daß er nöthig hätte weiter zu spielen.

An vielen Orten kann der Loui nur dann an-
gelegt werden, wenn schon ein anderes Spiel vor-
her angelegt ist; dieses ist aber höchst unbillig,
denn es folgt daraus, daß man sich eines in Händen
habenden Vortheils nicht eher bedienen darf,
als bis man von Andern dazu gezwungen wird. Es
würde immer die Vorhand, wenn sie einen Loui
den sie anlegen kann in Händen hat, daran ge-
hindert sein, und bloß Solo spielen und den ge-
fälligen Loui machen dürfen; so auch, wenn Man-

131
rent gepößt haben der Folgende, obgleich er den
Loui anlegen könnte, sich in demselben Fall be-
findet.

In andern Orten verbinde man mit dem-
selben Gewohnheit noch d. c., wenn nach einem
vorher angekündigten Spiele, ein Spieler dem
den Loui anlegt, denselben doch nicht höher,
als den zufälligen Loui zu bezahlen, und wie
bei diesem, im Fall des Verlustes, das gewonnene
Spiel und die Matadore in Gegenrichtung zu
bringen, wodurch also das Anlegen des Louis
ganz unnütz wird und diese Spielart wegfällt. —
Aber da man das Anlegen des Louis dem
noch gestattet um das Solo zu überbieten, so wird
dadurch Belegenheit zur Eitelkeit gegeben, welches wir
durch ein einziges Beispiel belegen werden. Wer-
de sagt Einer ein Solo an und seine Worte lassen
ihm keinen Zweifel übrig, daß er es gewinnen werde.
Nun hat aber ein Anderer nach ihm auch ein Solo
und zwar eins mit Matadoren. Aus Verdruss darüber,
daß er passen muß, sagt er den Loui an, ob er
gleich voraus sieht, daß er denselben nicht gewin-
nen wird, woraus ihm, da der angeklegte Loui
nur einfach bezahlt wird, ein großer Schaden er-

soviel Vöthe sehen, als alles was auf dem Teller stand ausmachte.

Die Regeln und Befehle des Solospiels, sind dieselben, welche hier Statt finden, und wir dürfen deshalb keine Besonderen anführen. Dieses möchte wegen seiner Wichtigkeit wiederholt, und genauer bestimmt werden. wer dem Laut ausgesagt hat und einen schon unangewendeten Stich nachsieht, verliert dadurch das ganze Spiel und sehr Vore. Daß die Hezenspieler ihre Bidette vor der Hand angeben, darf bei diesem Spiele noch weniger, als bei irgend einem Andern erlaubt werden; geknecht es, so hat der Spieler auf der Stelle gewonnen, ohne, daß er nöthig hätte weiter zu spielen.

An vielen Orten kann der Laut nur dann ausgesagt werden, wenn schon ein anderes Spiel vorher ausgesagt ist; dieses ist aber höchst unbillig, denn es folgt daraus, daß man sich eines in Händen habenden Vortheils nicht eher bedienen dürfte, als bis man von Andern dazu gezwungen wird. Es würde immer die Vorhand, wenn sie einen Laut den sie anlagen kann in Händen hat, daran gehindert sein, und bloß Solo spielen und den zufälligen Laut machen dürfen; so auch, wenn Man-

tere bezahlt haben der Folgende, obgleich er den Laut anlagen könnte, sich in demselben Fall zu finden.

An andern Orten verbiethet man mit derselben Gewohnheit noch die, wenn nach einem vorher angekündigten Spiele, ein Spieler dem Laut ansetzt, demselben doch nicht höher, als den zufälligen Laut zu bezahlen, und wie bei diesem, im Fall des Verlores, das genommene Spiel und die Matadors in Gegenrechnung zu bringen, wodurch also das Ansetzen des Lautes ganz unnüßig wird und diese Spielart wegfällt. — Allein da man das Ansetzen des Lautes dennoch gestattet um das Solo zu überhüten, so wird dadurch Gelegenheit zur Schikane gegeben, welches wieder durch ein einziges Verbot belegen werden. Befehl es sagt Einer ein Solo an und seine Blätter lassen ihn keinen Zweifel übrig, daß er es gewonnen werde. Man hat aber ein Anderer nach ihm auch ein Solo und zwar eins mit Matadoren. Aus Verdruss darüber, daß er passen muß, sagt er dem Laut an, ob er gleich voraus sieht, daß er denselben nicht gewinnen wird, voraus ihm, da der angesagte Laut nur einfach bezahlt wird, kein großer Schaden er-

wächst, ja er wird immer noch mehr Vortheil davon haben, als wenn er der Billigkeit gemäß gepaßt hätte, wie er hätte thun müssen wenn der angelegte Tont nach unserer Regel bezahlt würde. Derjenige, dessen Spiel dadurch zum Schweigen gebracht wurde, verliert aber die 22 Marken welche er von den Gegenspielern für das Solo bekommen hätte, das was er aus dem Pot gezogen haben würde und muß vielleicht noch einige Marken herausgeben, wodurch wenigstens auf dieser Seite das Vergnügen gelidet und Verberß erregt wird.

Wieder in andern Gesellschaften ist das Ansehen des Tonts gar nicht gekränktlich.

Einige Regeln und Befehle für alle Spielarten des einfachen Solo-spiels.

Hat man bei der Bestimmung der Trumpf-farbe eine andere genannt, als diejenige, welche man im Sinne hatte, so ist es nicht zu ändern.

und man muß in der genannten spielen, wenn man noch keinen Stich bekommen sollte. Wenn man zwei Farben, so gilt die Erste, ohne daß man darauf Rücksicht nimmt, daß durch die zweite Artgabe die erste das verbessert werden sollen.

Wenn Einer bloß eine Farbe nennt, ohne dabei zu sagen, welche Spielart er spielen will, so muß er in der genannten Farbe Solo spielen.

Man sei vorsichtig beim Anspitzen, denn sobald ein Blatt offen auf dem Tisch liegt, so darf es nicht wieder zurück genommen werden, wenn es auch des Unvorsichtigen größter Schaden sein sollte.

Hat man zwei Blätter beim Anspitzen ergriffen, so gilt das, welches zuerst den Tisch berührt, also das Untere, und man hat dabei keine Wahl welches gelten soll. Es ist es auch beim Zugehen; wenn es nicht zwei verschiedene Farben sind, von denen die Eine die ist, welche gefordert worden, so gilt das Blatt, welches zuerst den Tisch berührt, oder das Untere.

Wer eine Farbe verliugnet oder falsch absieht, der muß Wäre sehen. Begeht ein Gegenspieler diesen Fehler, so ist das Spiel gewonnen, ohne

wächst, ja er wird immer noch mehr Vortheil davon haben, als wenn er der Billigkeit gemäß gehabt hätte, wie er hätte thun müssen, wenn der angesetzte Loos nach unserer Regel bezahlt würde. Derjenige, dessen Spiel dadurch zum Schwachen gebracht wurde, verliert aber die 12 Marken welche er von den Gegenspielern für das Solo bekommen hätte, das was er aus dem Pot gezogen haben würde und muß vielleicht noch einige Marken herausgeben, wodurch wenigstens auf dieser Seite das Vergnügen zerfällt und Verdruß erzeugt wird.

Wieder in andern Gesellschaften ist das Ansehen des Lents gar nicht gedächlich.

Einige Regeln und Gesetze für alle Spielarten des einfachen Solo-Spiels.

Hat man bei der Bestimmung der Trumpf farbe eine andere genannt, als diejenige, welche man im Sinne hatte, so ist es nicht zu ändern,

und man muß in der genannten spielen, wenn man auch keinen Stich bekommen sollte. Wenn man zwei Farben, so gilt die Erste, ohne daß man darauf Rücksicht nimmt, daß durch die zweite Ausgabe die erste hat verkehrt werden sollen.

Wenn Einer bloß eine Farbe nennt, ohne dabei zu sagen, welche Spielart er spielen will, so muß er in der genannten Farbe Solo spielen.

Man sei vorsichtig beim Ausspielen, denn sobald ein Blatt offen auf dem Tisch liegt, so darf es nicht wieder zurück genommen werden, wenn es auch des Unvorsichtigen größter Schaden sein sollte.

Hat man zwei Blätter beim Ausspielen ergriffen, so gilt das, welches zuerst den Tisch berührt, also das Untere, und man hat dabei keine Wahl welches gelten soll. So ist es auch beim Zugeben; wenn es nicht zwei verschiedene Farben sind, von denen die Eine die ist, welche gefordert worden, so gilt das Blatt, welches zuerst den Tisch berührt, obm das Untere.

Bei eine Farbe verklugnet oder falsch abnimmt, der muß Baus setzen. Begeht ein Gegenspieler diesen Fehler, so ist das Spiel gewonnen, ohne

134
daß man nöthig hätte es zu Ende zu spielen, und
der, welcher den Fehler gemacht hat, muß das
Spiel allein bezahlen und das abgegangene Vete
erleben. Geht der Spieler selbst falsch ab oder
verläugnet Farbe, so ist das Spiel verlohren und
er muß Väte setzen. Geschieht dieses in einem
Hälfspiele vom Spieler oder dessen Gehülfen, so
muß derjenige das Spiel allein bezahlen und Väte
setzen, welcher den Fehler begangen hat. Wird
man den Fehler noch gewahr ehe wieder ausgespielt
wird, so kann man das Blatt zurücknehmen
und die geforderte Farbe zugeben, ohne daß man
Nachtheil davon hätte. Die Folgenden können in
diesem Falle auch ihre Blätter wieder zurücknehmen
und nach Belieben ein höheres oder geringeres zu
geben. In keinem andern Falle kann man das
einmal zugabene Blatt wieder zurücknehmen.

Keiner darf ausspielen, wenn nicht die Reihe
an ihn ist. Wer ausgespielt hat, ohne daß die
Reihe an ihn ist, der muß sein Blatt wieder zu
rücknehmen, und derjenige an dem das Ausspielen
wirklich ist, darf die gezeigte Farbe nicht ändern.
In einigen Gesellschaften wird dieses nur
dann verboten, wenn der, welcher ausspielt, ohne

135
daß er das Recht dazu hatte, ein Vaus oder einen
von den drei Hauptmatadoren gezeigt hat, und es
darf alsdann nicht die Farbe des gezeigten Vaus
ses oder Trumpf gesagt werden. Man unterscheidet
auch in vielen Gesellschaften, ob der Gehülfe
desjenigen, welcher irrig ausspielt, das Ausspielen
wirklich hat, und verbietet nur diesem die gezeigte
Farbe anzubringen, nicht aber dem andern Theile,
wenn er es für sich vorthellhaft hält. An einigen
Orten ist es dem andern Theile sogar erlaubt,
wenn Einer ausspielt, ohne daß die Reihe an ihn
ist, and der Freund dessen, welcher irrig ausspielt,
das Ausspielen wirklich hätte, die Farbe zu
bestimmen, welche dieser ausspielen solle.

Man darf sein Blatt nicht eher zugeben, als
wenn die Reihe trifft, das Gegentheil giebt zu
großen Verdrießlichkeiten Anlaß. Wenn von Sei
ten der Gegenspieler dieser Fehler gemacht wird,
so ist das Spiel gewonnen, ohne daß man nöthig
hätte es zu Ende zu spielen, und wer den Fehler
gemacht hat, muß allein bezahlen. Geschieht es
in einem Hälfspiele von dem Spieler oder dessen
Gehülfen, indem Einer dem Andern vorweist,
so ist das Spiel dadurch verlohren, wer den Fehler

ler gemacht hat, muß allein bezahlen und das Vete
sehen. Hat der Spieler oder der Gehülfe bloß
einem Gegenspieler vorgegriffen, so ist der Fehler
von keinen Folgen, weil danach die Gegenspieler
sich oft zum Nachtheil des Spiels richten können
und das Versehen sich mühen von selbst bestraft.
So ist es auch, wenn der Solospieler sein Blatt
vor der Zeit zugiebt. sein Versehen bestraft sich
von selbst.

Wenn man mehrere Stiche hinter einander
macht, so muß man einen Jeden vor sich wegneh-
men, nicht aber auf den ersten Stich den Zwei-
ten, ohne seinen umzuwenden, und auf diesen wie-
der den Dritten u. s. w. spielen; dieses giebt oft
zu Unordnungen Anlaß, besonders, wenn man auf
den Tour fortgeht.

Hat man, — gleichviel ob die Spieler in ei-
nem Hülfsspiele oder der Solospieler, die ersten drei
Stiche gemacht, und es scheint, daß die letzten
beiden Stiche ebenfalls ganz sicher wären, so darf
man doch die Karte nicht aufweisen; denn man
verliert dadurch nicht nur alle Ansprüche auf die
Ersten, indem die Gegenspieler das Blatt bestim-
men können, welches ausgespielt werden soll, son-

dern sie können überhaupt auch verfahren, ob sie
das Spiel noch verlieren machen können. Auch
darf also, wenn die Gegenspieler schon einen Stich
haben, das Spiel nicht aufweisen, denn
sie haben in diesem Falle immer das Recht zu be-
stimmen, wie ausgespielt werden soll, wenn sie
noch eine Möglichkeit zu entsetzen glauben den
Verlust des Spiels zu bewahren. Die Regel ist:
ein jedes Spiel muß rein ausgespielt werden.

Während des Spiels darf weder gefragt, noch
erinnert werden, sondern ein Jeder muß selbst auf
das Spiel Achtung geben. Fragt Einer wie viel
Trümpe heraus sind, und man nennt eine un-
richtige Anzahl, so hat er kein Recht sich darüber
zu beschweren, denn er hätte selbst zählen sollen.
Der Freund im Spiel oder Gegenspieler, darf hiers
auf gar nicht antworten.

Alles Handeln, wodurch dem andern Theile Scha-
den zugefügt werden kann, ist nicht erlaubt. Thut
es die Gegenspieler unter einander, so ist das
Spiel soaleich gewonnen, thut es in einem Hülfs-
spiele die Spieler und der Gehülfe, so haben sie
das Spiel verloren. Der Solospieler kann diesen

fehlet nicht begehren, weil die übrigen drei Spieler keine Feinde sind.

Wenn das Spiel vorbey ist, pflegen viele Spieler sich über den Gang dieses Spiels zu unterhalten, und darüber ob es gut gespielt sei oder nicht, und wie es hätte besser gespielt werden können, einander ihre Meinung mitzutheilen. Dieses hat zwar keinen Nutzen, indem eine gegenseitige Danksagung dadurch bezweckt wird; man muß aber Maas und Ziel dabei beobachten und den Fortgang des Spiels nicht aufhalten, sonst hat der Kartengeber oder ein anderer Mitspieler das Recht zu bitten, daß man aufhören möge.

Wenn die Karten schon wieder eingemischt sind, so kann keine Strafe für ein in dem vorigen Spiele begangenes Versehen nachgefordert werden, dieses muß sogleich geschehen.

Über die Beendigung der Parthie.

Man habe nun die Dauer des Spiels nach einem gewissen Zeitmaas, oder nach einer bestimm-

ten Anzahl Spiele festgesetzt, so werden doch oft die stehenden Vöter ein Hinderniß sein, zur verabredeten Zeit aufzuhören und dieses ist nicht selten für einen oder mehrere Mitspieler ein höchst verdrüsslicher Umstand. Über das letzte Vöte werden wieder mehrere Spiele verlohren und man sieht sich genöthigt eine geraume Zeit länger zu spielen, als man wollte. A. und B. sind an den Blockenschlag gebunden und wünschen zu einer bestimmten Stunde die Gesellschaft zu verlassen, man hat auch verabredet, daß nicht länger gespielt werden soll, aber C. und D. haben das Spiel noch fortzusetzen, und sagen Spiele an, die durchs Aus nicht zu gewinnen sind — und siehe da! der Keller steht wieder voller Vötes: Rati Eures Spiels sind nun mehrere erforderlich und unter diesen wird auch wohl ein gutes Spiel verlohren, genug die Dauer des Spiels wird dadurch verlängert. Wenn man aber offenbar sieht, daß Willkühr und Ungefälligkeit einem gerechten Wunsche entgegen stehen, so muß dadurch Weidruß erzeugt und das gehabte Verzeihen verbittert werden! — Um dieses zu vermeiden ist es nothwendig, daß zu Anfang des Spiels verabredet wird, auf welche

Weise, wenn die gefetzte Zeit verfloßen ist und gerade Vörs auf dem Teller stehen, verfahren werden soll.

Die kürzeste Art ist diese, daß man die stehenden Stamme und Vörs, oder Wische zu gleichen Theilen unter die Spieler vertheilt. — Bei den Wischspielen, wo ein Jeder sein eigenes Vörs gewinnt, glaubt man bei der unrichtigen Vertheilung zu kurz zu kommen, gleichwohl darf nur erwogen, daß man den Vörs, welcher ein Zeichen des vernünftigen Einsizes oder einer vernünftigen Spielkraft ist, nur deshalb gewinne, um die Ordnung sicher zu erhalten, und durch die Menge der Wörs keine Verwirrung zu verursachen zu sehen. Die Wörs, die nicht der Vörs gilt, gehören also schon dem Vor, und es haben hat ein jeder Spieler gleichen Anspruch. Da nun die Zeit zu kurz ist um dem Glück die Entscheidung zu überlassen, so ist die gerade Vertheilung, nach dem gleichen Anspruche der Spieler, immer der richtigste Anfang.

Eine andere Art, wie man in dem Falle, von welchem die Rede ist, zu verfahren pflegt, ist diese. Wenn die vertheilten Spieler zu Ende

geht und noch mehrere Vörs stehen, so sollen sich Stamme ihre Vörs mehr gesetzt und ließ um die Vörs gespielt. Dieses thut etwas, allein da über das Abspielen der vorhandenen Vörs wieder Spieler vertheilt werden können, so erreicht man seinen Zweck nur dann, wenn ein Jeder wirklich will der sich ein Wörs Spiel und Spieler ein Spiel unternimmt, welches nicht ganz gewiß ist.

Man pflegt daher auf die dritte Weise so wie man aufhört Stamme zu setzen, für ein verlorenes Spiel, zum Vorbehalt zu lassen und die Stamme, aber kein Vörs mehr zu bezahlen. — Diese Gewohnheit hat mancherlei wider sich, denn hier stehen Gewinn und Verlust in keinem Verhältnisse, da man nur ein Vörs gewinnen kann, ohne eins im Falle des Verlustes zu verlieren, und eben bei diesem Mangel alles Hoffens kann man durch das ständige Spiel keine Ansprüche auf den Vor geltend machen. Indem man vermöge des Rechts der Vorhand, ein besseres Spiel von gleichem Rang verhindert. Durch die vertheilten Spieler aber, wird dennoch das Ende des Spieles verzögert.

Die Abarten des Solospiels

Bei der einfachen Art Solo zu spielen, welche wir jetzt beschrieben haben, ist man nicht stehen geblieben, sondern man hat verschiedene Veränderungen mit diesem Spiele vorgenommen und. Zur Sache dazu gemacht, wodurch gleichsam ganz neue Spiele entstanden sind. Da man bei den verschiednen Veränderungen doch die einfache Art überall zum Grunde liegt, wie derselben ihre Eigenthümlichkeit hat, so nennt man sie mit Recht Abarten. Merking hat das Spiel in der auf mehr als Eine Weise veränderten Weise zum Theil beherrschend an Abwechslung und Interesse gewonnen, aber es ist nicht weniger wahr, daß es auch dadurch lebhafter und gewissermaßen zu einem Glücksspiel

wird. An vielen Orten spielt man das einfache Solo, ohne die Abarten nur einmal den Namen nach zu kennen; an andern Orten ist diese oder jene Abart gebräuchlich, und man findet an der einfachen Art Solo zu spielen keinen Geschmack. Es ist daher zur Vollständigkeit des Unterrichts im Solospiel erforderlich, auch eine Beschreibung der Abarten beizufügen, wobei wir jedoch nur auf die Abweichungen Rücksicht nehmen können, da die Einrichtungen und Regeln im Ganzen genommen dieselben sind, welche für das einfache Solospiel gelten.

Das Solospiel mit gemahlter Farbe oder Couleur favorite, auch Couleur de preference

Wir wissen, daß bei dem einfachen Solo, ein ausgesetztes Frage, oder Solospiel vor einem ähnlichen Spiele, welches der Folgende hat, dem Vortzug beizuputet, und daß, obwohl Jener in dieser Farbe, der Folgende in einer andern ein gleiches Spiel haben, doch der Letzte Passen muß, weil

keine Farbe vor der andern einen Vorzug hat, sondern nur die höhere Spielart vor der geringern. In diesem Spiele aber, ist es nicht so, sondern man hat eine Lieblingfarbe (Couleur favorite — auszuspr. Kubbje favowith) erwählt, die jedesmal, wenn man darin spielen will, vor der bereits früher angestrichenen ähnlichen Spielart in einer Farbe, welche nicht die favorite ist, den Vorzug behauptet, daher man auch Couleur de preference (auszuspr. Kubbje d'preeferang) die vorgezogene Farbe sagt. Der Kubbje wegen spricht man gewöhnlich hier Couleur, und man weiß alsdann schon, daß von der Lieblingfarbe die Rede ist.

Die Couleur wird in vielen Gesellschaften durch das erste gewonnene Spiel, es sei nun Frage, Forcée oder Solo, bestimmt, und j. D. eine Frage in Schlemm gespielt und gewonnen, so ist Schlemm während der Dauer des Spiels die Lieblingfarbe. Ob Mäße bestimmt man, wie bei der einfachen Art Solo zu spielen, und derjenige, dessen Platz durch Schlemm bestimmt worden, giebt zuerst die Karte; allein wenn zwei Herren und eine Dame spielen, so giebt derjenige, welcher der

Dame zur Rechten sitzt, damit diese die Karte der Vorhand habe und wo möglich durch das erste Spiel die Couleur fest setze. Oder derjenige dessen Platz durch Schlemm bestimmt worden, giebt zwar die Karte, allein man läßt die Dame ohne Einschränkung die Couleur erwählen, nicht aber es auf das erste gewonnene Spiel aufheben. Ist ein Mann von ausserordentlichem Mänge mit von der Partie, so überläßt man diesem die Ehre der ersten Vorhand gleichfalls, oder stillet es in seine Willkür, die Couleur zu bestimmen. Geht während des Partis ein Mitspieler ab, so überläßt man gewöhnlich auf Schlemm denjenigen, welcher an der Abgegangnen Stelle tritt, der Wahl, ob man die bisherige Couleur beibehalten solle oder nicht, und in letztem Falle, läßt man ihn entweder eine beliebige andere Farbe erwählen, oder das erste gewonnene Spiel bestimmt abermals die neue Couleur.

Viele Gesellschaften haben diesem Spiele durch abwechselnde Couleur noch mehr Interesse zu geben gesucht, und wirklich diesen Endzweck erreicht, wie man gleich sehen wird. Man nimmt zu den Wahlkarten, wenn man um die Plätze zieht die Rechten, welches ansehnlich nicht gerade erforderlich

ist, da man z. B. die Plätze durch die vier Decken belegen und zu den Wahlblättern die vier Abtheilungen auf der Karte, mit welcher man spielen will, nehmen kann. Wenn nun ein Jeder den Platz, auf welchen er durch die gezogene Sechse hingewiesen worden ist, eingenommen hat, so legt der erste Kartengeber oder derjenige, welcher die ersten Sechse gezogen hat, dieses Blatt offen auf dem Tisch; die übrigen aber legen. Jeder die Sechse die er gezogen, seinem Platz gegenüber umgewendet unter dem Teller. Geht es bei dieser Art zu spielen allemal die erste Couleur, und der erste Kartengeber biegt, so wie er gegeben ist die gegenüberliegende Sechse eine Ecke ein, dieses wiederholt er so oft das Kartengeben wieder an ihn kommt, bis die vier Ecken des Wahlblattes eingebogen sind. Da er zum fünften Mal gegeben, so nimmt er das Wahlblatt weg, und sobald das Spiel beruhigt ist, ruft sein Nachbar links sein Wahlblatt hervor, legt es gleichfalls offen auf dem Tisch, giebt die Karte und biegt ebenfalls eine Ecke ein. Nun ist Eichen nahe mehr Couleur, sondern die Farbe von der auf dem Teller eingebogenen Sechse, welche es so lange bleibt, als es die vorige war, alsdann

kommt die dritte Farbe daran und endlich die vierte. Auf diese Weise ist jede Farbe während der Dauer von siebenzehn Spielen Couleur gewesen und es sind 63 Spiele zusammen gemacht worden, welches man eine Tour (auspasse Tour) nennt. Ist es nicht anders vorher verabredet worden, so hat nun ein jeder Mitspieler die Freiheit aufzuhören; will man noch länger spielen, so fängt man hierin noch eine halbe oder ganze Tour das Spiel fortzusetzen.

Man mochte eine Tour auch wohl nur zu 64 Spielen, wo dann jede Farbe nur während 16 Spielen Couleur bliebe und der erste Kartengeber während des ganzen Spiels die Wahlblätter einzubiegen muß, indem er, wenn er zum fünften Male die Karte giebt, das Wahlblatt seines Nachbarn seiner Hand auslegt, wenn die vier Ecken desselben eingebogen sind, dasjenige der ihm gegenüber Sitzenden, und endlich das seines Nachbarn rechter Hand.

Man pflegt, wenn man abwechselnder Couleur spielt, die Karten so zu vertheilen, daß die Eichen besetzten Plätze gegenüber kommt Grün, die linken Hand Roth und rechts Schellen, mit-

hin ist erst Eichen, dann Roth, dann Wein und zuletzt Schellen Couleur.

Diese Art mit wechselnder Couleur zu spielen hat einen unleugbaren Vorzug vor der Gewohnheit die zuerst erwählte Lieblingsfarbe während des ganzen Spieles zu behalten. Theils wird das durch das Spiel weniger mechanisch und gewinnt an Mannigfaltigkeit, theils weiß man auch das Ende des Spieles genau anzugeben, welches bei der bleibenden Couleur keine Möglichkeit ist. Uebrigens so bemerkt man häufig, daß das weinige Geschick sich bei Veränderung der Couleur zu unsern Vortheil ändert, da es in der That scheint, daß man erst von der einen Farbe gepößt, von der andern bezwungen werde, dagegen man nicht selten bei bleibender Couleur im anhaltenden Verluste bleibt.

Die gewählte Farbe bewirkt also auch nachher noch eine Veränderung in der Reihenfolge der Spielarten: Der geringste Fall ist

die Frage in ungewählter Farbe,

diese überbietet

die Frage in gewählter Farbe,

der Frage in ungewählter oder gewählter Farbe geht vor

das Forcés partout,

diesem wieder

das Solo in ungewählter Farbe, vor demselben hat den Vorzug

das Solo in gewählter Farbe, und vor allen diesen Spielarten behauptet

der angesagte Loui den Rang. Haben alle vier Spieler gepößt, so tritt, wie man weiß, der Fall ein, daß

Forcés simple

gespielt werden muß.

Bei Forcés partout oder Forcés simple kann der Aufgenommene sowohl eine ungewählte, als auch die Lieblingsfarbe zu Trumpf machen, der angesagte Loui kann sowohl in einer gewählten Farbe, als in Couleur geschult werden; aber es ist leicht begreiflich, daß diese drei Fälle keine Entscheidung durch die gewählte Farbe gestatten, denn nur Einer hat Spadille und Basta und kann Forcés partout ansagen; wenn Forcés simple gespielt werden muß, so kann nur Einer die Spadille besizen. Derselbe Fall ist es mit dem

anziehenden Lou, denn da derjenige, welcher sich auf diese Spielart einzulassen will, die Spadille, welche allemal einen Stich macht, nicht entbehren kann, so folgt daraus, daß nur Einer den Stich einzulagen kann, welcher alsdann die freie Wahl hat, ob er in Conieur oder in einer von den ungewählten Farben spielen will.

Da nun ein jedes Spiel in Conieur noch einmal so hoch bezahlt wird, als ein ähnliches in einer von den drei andern Farben *) so verdient dieselbe allerdings alle ihre mögliche Beachtung, und man wird sich des Warentheils, welches ihr einmal eingeräumt ist, in allen vorkommenden Fällen bedienen. Wie wollen, am den Anfangs über die Art, wie bei dem Conieur Spiele angefaßt und gesteigert wird, hinlänglich zu bezeichnen ein Beispiel geben. Geheißt also: Eicheln wäre die gewählte Farbe. Die Vorhand hat eine Frage in Stich und spricht: ich frage! der Zweite

*) So man mit beliebiger Conieur spielt, da es stimmt zwar das erste genannte Spiel für Conieur, auch dieses wird nur einfach bezahlt und erst die folgenden zu bestimmten Bette doppelt.

hat eine Frage in Eicheln und sagt: ich frage in Conieur! — man nennt dieses abfragen; wenn nun wieder kein Spiel angefaßt würde, so müßte der Erste, wenn er nicht Solo spielen kann, Passen: allein wir wollen annehmen, daß der Dritte Forcées partout hat, dieser ruft Wehe — Der Vierte hat ein Solo in Eicheln und fragt: ist es Solo? — Man ist die Reihe derselben und der Erste, wenn er sich getraut ein Solo in Stich zu spielen, antwortet: ich spiele! Selbst Solo! — Der Zweite will das Spiel nicht fahren lassen; er sagt also: ich spiele Solo Conieur! Nun wird der Dritte, wenn er den Lou nicht wagen kann, Passen, der Vierte muß ebenfalls passen und so auch zuletzt der Erste.

Man sucht auch bei diesem Spiele die Anzeichen so sehr als möglich abzukörpern; so fragt derjenige, welcher abfragt zweifeln nicht: ob's — nämlich ich möchte wissen, ob Ihre Frage in Conieur ist? — Auch beim Solo findet dieser Ausdruck statt, wo es soviel heißt: ob das angefragte Solo in Conieur steht? Man bedient sich auch des Ausdrucks: J'ai, nämlich, das angefragte Spiel, ist es in Conieur? Man

ein Solo anzusetzen, welches weder von großer Stärke, noch in Couleur ist (denn bei einem Solo Couleur, wo der Werth schon beträchtlich ist, pflegt man gewisser zu gehen, als zuweilen bei einem zweifelhaften Solo in einer andern Farbe), bedeutet man sich auch wohl des Ausdrucks, ich spreinge! d. h. ich wage etwas, ich spiele ein leichtes Solo, daher ein solches auch ein Springer genannt wird. Man will damit wohl sonst sagen, daß man auf gut Glück ein Spiel unternehme, gleichsam mit der Vorlage kommen und die Mitspieler hinein spottet meiner nicht, wenn ich verliere, denn ich spiele ohne Reison, ich spreinge nur! — Aber, abgesehen von dem Scherz, den man dabei beabsichtigt, so möchte es wohl nicht schicklich sein, den Gegenspielern die Schwäche des Spiels, welches man unternimmt, zu verrathen, ehe sie dieselbe selbst entdecken! —

Man hält dafür, daß derjenige, welcher noch ein partant anmeldet und das Couleur Daus nicht aufzurufen habe, wünsche, daß der Aufzurufende Couleur zu Trumpf mache. Man schließt auch in den meisten Fällen nicht ganz unrecht, denn da man das Daus aufzurufen pflegt in diesen

Farbe man nur ein ganz geringes Blatt hat, so läßt sich annehmen, daß der Aufrufer wenn er nicht in der Couleur stärker wäre als in der Farbe, um welcher er das Daus gerufen, lieber das Couleur Daus zu schluß genommen haben würde. Um von dem Grund nicht zu einem sehr gefährlichen Irrthum Anlaß zu geben, so muß man, in dem Fall, daß man Couleur Anrufer hat, von der Regel, das Spielmann nicht erlauben zu rufen, abgehen und das Couleur Daus selbst erlauben rufen um den Gehäusen zu verhindern die Couleur zu Trumpf zu machen — Der aufgerufenen Gehäusen oder muß sich nach seiner Karte richten, und wenn er ein gewisses Spiel in einer gewöhnlichen Farbe in Händen hat, sich nicht durch den schwindenden Wind, der es dem Wege in allen Fällen ist, verführen lassen, und mit Gefahr die Couleur zu Trumpf bestimmen, wenn er in einer andern Farbe stärker gegangen wäre. Hat man in solcher Farbe ein entschiedenes Übergewicht, so mache man die gewählte Farbe zu Trumpf, weil der Aufrufer, wenn er diese ausdrücklich nicht gewünscht hätte, das Couleur Daus genommen haben würde.

Gute Spieler sehen es am liebsten, wenn eine lange Farbe Couleur wird, weil in einer solchen das Spiel schwieriger und daher auch interessanter ist, als in einer kurzen. Ein Triumph mehr mache einen bedeutenden Unterschied und gar oft wird ein gutes Spiel in einer langen Farbe verloren, welches in einer kurzen hätte gewonnen werden müssen. Wenn man daher mit hohem der Couleur spielt, so paßt man zu Anfange des Spieles, da man noch keine Couleur hat, lieber, als daß man eine Frage in Grün oder Eichen spielt, und durch das Gewinnen derselben eine kurze Farbe zur Couleur erhebt.

Wie dem Sehen und Ziehen des Bötes verhält es sich eben so wie bei dem einfachen Solo: weil das Spiel aber mit die Honneur, werden, wie schon gesagt ist, doppelt bezahlt. Hier ist eine heinliche

Berechnung des Solo's

	außer Couleur	in Couleur.
Das Frage kostet	nichts	nichts,
		wenn Matadone über 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841. 842. 843. 844. 845. 846. 847. 848. 849. 850. 851. 852. 853. 854. 855. 856. 857. 858. 859. 860. 861. 862. 863. 864. 865. 866. 867. 868. 869. 870. 871. 872. 873. 874. 875. 876. 877. 878. 879. 880. 881. 882. 883. 884. 885. 886. 887. 888. 889. 890. 891. 892. 893. 894. 895. 896. 897. 898. 899. 900. 901. 902. 903. 904. 905. 906. 907. 908. 909. 910. 911. 912. 913. 914. 915. 916. 917. 918. 919. 920. 921. 922. 923. 924. 925. 926. 927. 928. 929. 930. 931. 932. 933. 934. 935. 936. 937. 938. 939. 940. 941. 942. 943. 944. 945. 946. 947. 948. 949. 950. 951. 952. 953. 954. 955. 956. 957. 958. 959. 960. 961. 962. 963. 964. 965. 966. 967. 968. 969. 970. 971. 972. 973. 974. 975. 976. 977. 978. 979. 980. 981. 982. 983. 984. 985. 986. 987. 988. 989. 990. 991. 992. 993. 994. 995. 996. 997. 998. 999. 1000. 1001. 1002. 1003. 1004. 1005. 1006. 1007. 1008. 1009. 1010. 1011. 1012. 1013. 1014. 1015. 1016. 1017. 1018. 1019. 1020. 1021. 1022. 1023. 1024. 1025. 1026. 1027. 1028. 1029. 1030. 1031. 1032. 1033. 1034. 1035. 1036. 1037. 1038. 1039. 1040. 1041. 1042. 1043. 1044. 1045. 1046. 1047. 1048. 1049. 1050. 1051. 1052. 1053. 1054. 1055. 1056. 1057. 1058. 1059. 1060. 1061. 1062. 1063. 1064. 1065. 1066. 1067. 1068. 1069. 1070. 1071. 1072. 1073. 1074. 1075. 1076. 1077. 1078. 1079. 1080. 1081. 1082. 1083. 1084. 1085. 1086. 1087. 1088. 1089. 1090. 1091. 1092. 1093. 1094. 1095. 1096. 1097. 1098. 1099. 1100. 1101. 1102. 1103. 1104. 1105. 1106. 1107. 1108. 1109. 1110. 1111. 1112. 1113. 1114. 1115. 1116. 1117. 1118. 1119. 1120. 1121. 1122. 1123. 1124. 1125. 1126. 1127. 1128. 1129. 1130. 1131. 1132. 1133. 1134. 1135. 1136. 1137. 1138. 1139. 1140. 1141. 1142. 1143. 1144. 1145. 1146. 1147. 1148. 1149. 1150. 1151. 1152. 1153. 1154. 1155. 1156. 1157. 1158. 1159. 1160. 1161. 1162. 1163. 1164. 1165. 1166. 1167. 1168. 1169. 1170. 1171. 1172. 1173. 1174. 1175. 1176. 1177. 1178. 1179. 1180. 1181. 1182. 1183. 1184. 1185. 1186. 1187. 1188. 1189. 1190. 1191. 1192. 1193. 1194. 1195. 1196. 1197. 1198. 1199. 1200. 1201. 1202. 1203. 1204. 1205. 1206. 1207. 1208. 1209. 1210. 1211. 1212. 1213. 1214. 1215. 1216. 1217. 1218. 1219. 1220. 1221. 1222. 1223. 1224. 1225. 1226. 1227. 1228. 1229. 1230. 1231. 1232. 1233. 1234. 1235. 1236. 1237. 1238. 1239. 1240. 1241. 1242. 1243. 1244. 1245. 1246. 1247. 1248. 1249. 1250. 1251. 1252. 1253. 1254. 1255. 1256. 1257. 1258. 1259. 1260. 1261. 1262. 1263. 1264. 1265. 1266. 1267. 1268. 1269. 1270. 1271. 1272. 1273. 1274. 1275. 1276. 1277. 1278. 1279. 1280. 1281. 1282. 1283. 1284. 1285. 1286. 1287. 1288. 1289. 1290. 1291. 1292. 1293. 1294. 1295. 1296. 1297. 1298. 1299. 1300. 1301. 1302. 1303. 1304. 1305. 1306. 1307. 1308. 1309. 1310. 1311. 1312. 1313. 1314. 1315. 1316. 1317. 1318. 1319. 1320. 1321. 1322. 1323. 1324. 1325. 1326. 1327. 1328. 1329. 1330. 1331. 1332. 1333. 1334. 1335. 1336. 1337. 1338. 1339. 1340. 1341. 1342. 1343. 1344. 1345. 1346. 1347. 1348. 1349. 1350. 1351. 1352. 1353. 1354. 1355. 1356. 1357. 1358. 1359. 1360. 1361. 1362. 1363. 1364. 1365. 1366. 1367. 1368. 1369. 1370. 1371. 1372. 1373. 1374. 1375. 1376. 1377. 1378. 1379. 1380. 1381. 1382. 1383. 1384. 1385. 1386. 1387. 1388. 1389. 1390. 1391. 1392. 1393. 1394. 1395. 1396. 1397. 1398. 1399. 1400. 1401. 1402. 1403. 1404. 1405. 1406. 1407. 1408. 1409. 1410. 1411. 1412. 1413. 1414. 1415. 1416. 1417. 1418. 1419. 1420. 1421. 1422. 1423. 1424. 1425. 1426. 1427. 1428. 1429. 1430. 1431. 1432. 1433. 1434. 1435. 1436. 1437. 1438. 1439. 1440. 1441. 1442. 1443. 1444. 1445. 1446. 1447. 1448. 1449. 1450. 1451. 1452. 1453. 1454. 1455. 1456. 1457. 1458. 1459. 1460. 1461. 1462. 1463. 1464. 1465. 1466. 1467. 1468. 1469. 1470. 1471. 1472. 1473. 1474. 1475. 1476. 1477. 1478. 1479. 1480. 1481. 1482. 1483. 1484. 1485. 1486. 1487. 1488. 1489. 1490. 1491. 1492. 1493. 1494. 1495. 1496. 1497. 1498. 1499. 1500. 1501. 1502. 1503. 1504. 1505. 1506. 1507. 1508. 1509. 1510. 1511. 1512. 1513. 1514. 1515. 1516. 1517. 1518. 1519. 1520. 1521. 1522. 1523. 1524. 1525. 1526. 1527. 1528. 1529. 1530. 1531. 1532. 1533. 1534. 1535. 1536. 1537. 1538. 1539. 1540. 1541. 1542. 1543. 1544. 1545. 1546. 1547. 1548. 1549. 1550. 1551. 1552. 1553. 1554. 1555. 1556. 1557. 1558. 1559. 1560. 1561. 1562. 1563. 1564. 1565. 1566. 1567. 1568. 1569. 1570. 1571. 1572. 1573. 1574. 1575. 1576. 1577. 1578. 1579. 1580. 1581. 1582. 1583. 1584. 1585. 1586. 1587. 1588. 1589. 1590. 1591. 1592. 1593. 1594. 1595. 1596. 1597. 1598. 1599. 1600. 1601. 1602. 1603. 1604. 1605. 1606. 1607. 1608. 1609. 1610. 1611. 1612. 1613. 1614. 1615. 1616. 1617. 1618. 1619. 1620. 1621. 1622. 1623. 1624. 1625. 1626. 1627. 1628. 1629. 1630. 1631. 1632. 1633. 1634. 1635. 1636. 1637. 1638. 1639. 1640. 1641. 1642. 1643. 1644. 1645. 1646. 1647. 1648. 1649. 1650. 1651. 1652. 1653. 1654. 1655. 1656. 1657. 1658. 1659. 1660. 1661. 1662. 1663. 1664. 1665. 1666. 1667. 1668. 1669. 1670. 1671. 1672. 1673. 1674. 1675. 1676. 1677. 1678. 1679. 1680. 1681. 1682. 1683. 1684. 1685. 1686. 1687. 1688. 1689. 1690. 1691. 1692. 1693. 1694. 1695. 1696. 1697. 1698. 1699. 1700. 1701. 1702. 1703. 1704. 1705. 1706. 1707. 1708. 1709. 1710. 1711. 1712. 1713. 1714. 1715. 1716. 1717. 1718. 1719. 1720. 1721. 1722. 1723. 1724. 1725. 1726. 1727. 1728. 1729. 1730. 1731. 1732. 1733. 1734. 1735. 1736. 1737. 1738. 1739. 1740. 1741. 1742. 1743. 1744. 1745. 1746. 1747. 1748. 1749. 1750. 1751. 1752. 1753. 1754. 1755. 1756. 1757. 1758. 1759. 1760. 1761. 1762. 1763. 1764. 1765. 1766. 1767. 1768. 1769. 1770. 1771. 1772. 1773. 1774. 1775. 1776. 1777. 1778. 1779. 1780. 1781. 1782. 1783. 1784. 1785. 1786. 1787. 1788. 1789. 1790. 1791. 1792. 1793. 1794. 1795. 1796. 1797. 1798. 1799. 1800. 1801. 1802. 1803. 1804. 1805. 1806. 1807. 1808. 1809. 1810. 1811. 1812. 1813. 1814. 1815. 1816. 1817. 1818. 1819. 1820. 1821. 1822. 1823. 1824. 1825. 1826. 1827. 1828. 1829. 1830. 1831. 1832. 1833. 1834. 1835. 1836. 1837. 1838. 1839. 1840. 1841. 1842. 1843. 1844. 1845. 1846. 1847. 1848. 1849. 1850. 1851. 1852. 1853. 1854. 1855. 1856. 1857. 1858. 1859. 1860. 1861. 1862. 1863. 1864. 1865. 1866. 1867. 1868. 1869. 1870. 1871. 1872. 1873. 1874. 1875. 1876. 1877. 1878. 1879. 1880. 1881. 1882. 1883. 1884. 1885. 1886. 1887. 1888. 1889. 1890. 1891. 1892. 1893. 1894. 1895. 1896. 1897. 1898. 1899. 1900. 1901. 1902. 1903. 1904. 1905. 1906. 1907. 1908. 1909. 1910. 1911. 1912. 1913. 1914. 1915. 1916. 1917. 1918. 1919. 1920. 1921. 1922. 1923. 1924. 1925. 1926. 1927. 1928. 1929. 1930. 1931. 1932. 1933. 1934. 1935. 1936. 1937. 1938. 1939. 1940. 1941. 1942. 1943. 1944. 1945. 1946. 1947. 1948. 1949. 1950. 1951. 1952. 1953. 1954. 1955. 1956. 1957. 1958. 1959. 1960. 1961. 1962. 1963. 1964. 1965. 1966. 1967. 1968. 1969. 1970. 1971. 1972. 1973. 1974. 1975. 1976. 1977. 1978. 1979. 1980. 1981. 1982. 1983. 1984. 1985. 1986. 1987. 1988. 1989. 1990. 1991. 1992. 1993. 1994. 1995. 1996. 1997. 1998. 1999. 2000. 2001. 2002. 2003. 2004. 2005. 2006. 2007. 2008. 2009. 2010. 2011. 2012. 2013. 2014. 2015. 2016. 2017. 2018. 2019. 2020. 2021. 2022. 2023. 2024. 2025. 2026. 2027. 2028. 2029. 2030. 2031. 2032. 2033. 2034. 2035. 2036. 2037. 2038. 2039. 2040. 2041. 2042. 2043. 2044. 2045. 2046. 2047. 2048. 2049. 2050. 2051. 2052. 2053. 2054. 2055. 2056. 2057. 2058. 2059. 2060. 2061. 2062. 2063. 2064. 2065. 2066. 2067. 2068. 2069. 2070. 2071. 2072. 2073. 2074. 2075. 2076. 2077. 2078. 2079. 2080. 2081. 2082. 2083. 2084. 2085. 2086. 2087. 2088. 2089. 2090. 2091. 2092. 2093. 2094. 2095. 2096. 2097. 2098. 2099. 2100. 2101. 2102. 2103. 2104. 2105. 2106. 2107. 2108. 2109. 2110. 2111. 2112. 2113. 2114. 2115. 2116. 2117. 2118. 2119. 2120. 2121. 2122. 2123. 2124. 2125. 2126. 2127. 2128. 2129. 2130. 2131. 2132. 2133. 2134. 2135. 2136. 2137. 2138. 2139. 2140. 2141. 2142. 2143. 2144. 2145. 2146. 2147. 2148. 2149. 2150. 2151. 2152. 2153. 2154. 2155. 2156. 2157. 2158. 2159. 2160. 2161. 2162. 2163. 2164. 2165. 2166. 2167. 2168. 2169. 2170. 2171. 2172. 2173. 2174. 2175. 2176. 2177. 2178. 2179. 2180. 2181. 2182. 2183. 2184. 2185. 2186. 2187. 2188. 2189. 2190. 2191. 2192. 2193. 2194. 2195. 2196. 2197. 2198. 2199. 2200. 2201. 2202. 2203. 2204. 2205. 2206. 2207. 2208. 2209. 2210. 2211. 2212. 2213. 2214. 2215. 2216. 2217. 2218. 2219. 2220. 2221. 2222. 2223. 2224. 2225. 2226. 2227. 2228. 2229. 2230. 2231.

eine Frage mit 3 Matadors und dem Esen in Couleur 10, nach dieser aber 12 Marken. Eine Frage mit dem Louc ergibt nach der gewöhnlichen Berechnung bloß 16, nach dieser 19 Marken. Die kleine Couleur-Frage ohne andere Conneur kommt mit beide Brettschauern überein, denn nach der aufrichtigen werden 3 Marken als ein Honneur für die Couleur bezahlt und nach der letzten ebenfalls 3 Marken, oder auch als ein Honneur, sondern als eine etwas festgesetzte Belohnung für das Spiel. —

Das Solospiel mit Weckungen.

Dieses ist ein sehr interessantes Spiel, und erfordert weit mehr Aufmerksamkeit, als sowohl das einfache Solo wie auch das Solo mit Couleur. Eine von diesen beiden Arten wird dabei zum Grunde gelegt, und man spielt sowohl das einfache als auch das Couleur-Solo mit Weckungen, gewöhnlich aber das Letztere. Es weicht von der Regel, daß keine Farbe brühen werden müsse, dahin ab, daß man den drei Haupt-Matadoren den

Vorzug schenkt, auf das Fördern mit geringem Erlumpfen vom Daus ab, sich vorzulegen zu dürfen; dieses ist zwar die einzige Eigenschaft allein der Gang eines jeden Spieles wird dadurch sehr verändert.

Wenn mit einem Matador Trumpf gefordert wird, so kann man zwar einen jeden geringern Trumpf einwerfen, ohne nöthig zu haben einen bestimmten Matador zu geben, ist aber der geringere Matador blane, so wird er durch das Fördern mit dem höhern forciert oder zu erscheinen gezwungen. Der geringere Matador forciert aber den höhern nicht, wenn damit gefordert wird, sondern man kann in Ermangelung geringerer Erlumpfe, andere Farbenblancet abwerfen und also den höhern Matador verklängen. Eben so wenig forciert der höhere Matador den geringern, wenn nicht damit gefordert werden, d. i. wenn er nicht von dem, welcher den letzten Stich erhalten hatte, oder überhaupt von der Vorhand angespielt, sondern nur damit übernommen oder gestochen worden ist.

Wenn man nun bei diesem Spiele nach denselben Grundsätzen handeln wollte, welche bei dem einfachen und Couleur Solo sich bemerkt erwarten

haben, so würde man sich sehr häufig auf das Unerwartete betrogen finden, denn die Hauptmasse dort in der Hand der Stichspieler sind bei dem Rechte, welches man ihnen hier zugiebt, gar zu gefährliche Hände. Hat man z. B. sieben Erdämpfe in einer langen Reihe, ohne einen von den drei höchsten Matadore, so kann man in dem einfallen oder im *Louleur Solo* leicht Solo spielen, denn der Fall ist selten, daß die drei Matadore sich gerade in Einer Hand befinden, (weil man aber Solo mit Verhängen, so ist dieses Spiel schlechthin nicht zu gewinnen, (es wäre denn man hätte noch ein Daus dabei,) da jeder der drei Matadore seinen Stich macht und dem Spieler müssen nur vier Stiche übrig bleiben. — Hat man Manille, drei Erdämpfe und einen besetzten König, so ist dieses im einfachen und *Louleur Solo* eine sehr gute Frage, wagt man sich aber hier dar mit heraus, so ist man ohne Zweifel verlorren, wenn man nicht von dem Schützen aus noch ein oder zwei Matadore unterstützt wird. — Am aller schwersten ist es bei dieser Solosart den Lou zu machen. Haben in einem Haispiste die beiden Spieler nicht alle drei Matadore, aber sonst noch so gute

Matadore, so sollten sie beim fünften Stich verlieren und sich mit dem Ersten begnügen: denn da der Grund sich mit dem noch fehlenden Matadore nicht gezeigt hat, so kann der, welcher beim fünften Stich das Spiel in Händen hat, mit Gewißheit annehmen, daß die Gegner verfallen haben.

Dieser Schwerdschritt ungeachtet kann man nicht im Werde stehen, daß das Solo mit Verhängen ein großes Interesse hat; so eben durch erhöhen die Unregelmäßigkeit des Spiels, so wie ein gestopptes Spiel, welches unter Gefahren nur mit einer Wache und Kamp gewonnen wird. Weil mehr Vergnügen gewährt, als ein ununterbrochenes Solo mit fünf Matadore. Folgende Winke werden für den Anfang von großem Nutzen sein.

Wenn man spielen will, so berücksichtige man auf der Vorsichtigkeit die Lage in der man sich befindet, dieses ist nöthig bei jeder Art des Solospiels, aber vorzüglich bei der mit Verhängen, denn in der Mitte hat man kein einen Loupf mehr nöthig, als am Vorhand, wo es weit eher möglich ist ein mittelwundenes Spiel zu gewinnen, als in der Mitte ein besseres, aber doch nicht ganz leichtes. — Ob man in einer langen oder kurzen

Farbe spiele, dieses zu beachten ist bei den Vorrechten der Marabore doppelt wichtig.

Die besten Spieler halten dafür, daß man bei der Frage stets ein Daus zu Hilfe nehmen müsse, in dessen Farbe man den König besetzt oder wo von man doch mehrere Blätter in Händen hat.

Bei einer Frage gehe man niemals zu voreilig seine ganze Force aus der Hand, sondern man sehe zuvor was sein Freund zu leisten vermag. Kann man dieser gleich keinen Widerstand leisten, so wird er doch so zu spielen suchen, daß man weiter aus Spiel kommt.

Bei jedem gemeinschaftlichen Spiele verlaßt man sich nicht so sehr auf seine eigene Stärke, sondern man trane auch dem Gehülften etwas zu; denn mit guten Karten gewinnt man höchstens das Spiel, aber ein großes Spiel kann man nur durch die Benutzung der Kräfte des Freundes und durch geschickte Wendungen machen.

Wenn man Solo spielt und kein ganz gewisses Spiel in Händen hat, so suche man den stärksten Gegner zu erpähnen und diesem hinter die Hand zu kommen, wo man leichter mit geringen Trümpfen Siege machen kann.

Hat man zwei Spiele in Händen von denen eines gewiß zu sein scheint, so thut man am besten eins zu spielen und zu passen.

Sowohl im Spiele, wie im Gegenspiel, gehe man mit den Maraboren so rathsam als nur möglich um, denn so lange man noch einen Marabore in Händen hat, bleibt der Gegentheil in einer ungewissen Lage.

Aus dem Besagten wird nun hinlänglich hervorgehen, daß dieses Spiel die größte Aufmerksamkeit erfordert, dahin sogar dieses gehört, daß man sich merke, wie die Farben während des Spiels zusammen gekommen sind, welches von großem Nutzen sein wird. Anfänger werden wohl thun, ehe sie sich an diese sehr schwurige Art des Solospiels wagen, zuvor sich Übung in dem einfachen oder *Coulure Solo* zu verschaffen.

Das Besen und Ziehen der Böden, die Vergeltung für die verschiedenen Spielarten und die Hommure ist die bekannte, und erleidet bei diesem Spiele keine Veränderung.

Das Solo mit dem Mediateur

Hierbei kann man entweder das einfache, oder das Contré-Solo, um Grunde legen, gemüthlich geschieht das Letztere. Man kann eben sowohl auch das Verleugnen der drei Motadore damit verbinden, wenn man Geschmack daran findet, denn der Mediateur (ausgesprochener Mediateur) ist nichts anders, als eine Spielart, mit welcher man das Schloßspiel vermischt hat um demselben noch mehr Rangsfähigkeit zu geben, indem man den Mediateur zwischen das Forcé partout und das Solo stellt. So ist mithin die Folgerfolge der Spielarten diese:

- a) die Frage in ungewählter Farbe,
- b) die Frage in Couleur,
- c) das Forcé partout,
- d) der Mediateur in ungewählter Farbe,
- e) der Mediateur in Couleur,
- f) das Solo in ungewählter Farbe,
- g) das Solo in Couleur,
- h, der angesagte Tout,

und endlich im Fall von Alen gepaßt mit h) das Forcé simple. Wenn uns also der

Vorstand mit einer Frage oder Forcé partout zuvorgekommen ist, wir getrauen uns aber nicht Solo zu spielen, so bleibt uns noch der Weg offen, durch den Mediateur unsere guten Karten zu decken zu mochen. Was ist denn aber der Mediateur? Der Mediateur oder der Vermittler ist ein Dase, welches der Spieler sich von einem Mi. Spieler gegen ein ihm anheißendes Dase geben läßt und dann Solo spielt. Man sieht heraus, daß der Mediateur keineswegs ein Schloßspiel ist, denn der Spieler spielt allein, es ist deshalb gewissermaßen ein Solo, aber kein vollkommenes, denn der Spieler hat die Stärke nicht in sich selbst, nicht in seinen Blättern allein, er bedarf dazu der Vermittelung eines Dase, welches ihm ein Abreißer ablassen muß. Da nun der Mediateur kein Forcé partout vorgeht, so folgt auch daraus natürlich, daß der Besitzer der Stabille und Dase, wenn er nicht Solo spielen kann, nicht gezwungen sei das Forcé partout anzusetzen, sondern auch den Mediateur spielen könne. Die Couleur hat natürlich wie bei der Frage und wie beim Solo, den Vorrang auch beim Mediateur.

Man kann zum Mediateur: Daus wählen, welches man will, nur nicht das von der Trumpfsfarbe, und statt dessen ein jedes anderes Blatt abgeben; allein ohne Vorschrift gebietet schon die Klugheit, daß man nur ein unbedeutendes oder unbedeutendes Blatt abgibt. Man thut wohl ein solches Daus zu fordern von dessen Farbe man auch den König hat, auf jeden Fall fordere man das Daus, von dessen Farbe man die meisten Blätter hat, weil man alodann leicht mehrere Blätter in dieser Farbe machen kann. Durch das Blatt gegen welches man das Daus eintauscht, sucht man sich zu renoncieren, d. h. wenn man in einer Farbe nur ein einziges Blatt hat, so gebe man dieses für das Mediateur: Daus. Kann man sich aber in keiner Farbe renoncieren und man hat mehrere Blätter in einer Farbe, in welcher man glaubt, daß die Gegner am gefährlichsten werden könnten, so gebe man ein unbedeutendes Blatt davon ab und erhalte sich das Daus von derselben Farbe.

Hierbei findet folgendes Geheiß statt: der Mediantspieler darf zwar sein Blatt verdeckt weggeben, ja es ist der Klugheit gemäß, daß er sich

hätte, es den andern Mitspielern sehen zu lassen, weil sie bald für sein Spiel nachtheilige Folgerungen daraus ziehen würden, allein das geforderte Daus muß offen überreicht werden. Dieses ist notwendig, weil unredliche Spieler, sich unter einander verstehen, und statt des Daus eine andre Karte z. B. einen Matador oder einen hohen Trumpf geben könnten.

Hat man die Däuser von den drei Farben, welche nicht Trumpf sind, selbst, so kann man nicht Renoncieren spielen, man muß, wenn man nicht passen will, entweder ein geringeres Spiel unternehmen, oder Solo so spielen. In verschiedenen Gesellschaften darf man zwar in diesem Falle einen König fordern, allein diese Gewohnheit hat das wider sich, daß dadurch zum Schaden der Gegenspieler, das Spiel gar zu stark wird. Wenn man das Solo mit dem Mediateur zugleich mit dem Verlangnen verbindet, dann mag man allensfalls demjenigen, welcher die drei Däuser außer Trumpf selbst hat, erlauben einen König zum Mediateur zu wählen.

Derjenige, welcher das Mediateur: Daus abgeben muß, erleidet dadurch allerdings einen bedeutenden Verlust an Stärke, allem er ist gewinn-

gen und muß es ohne Widerung herausgeben, zur Schadloshaltung bezahlt er für den Mediateur nichts, wenn er gewonnen wird, doch muß er die Honneurs für die Matadors und Ersten so gut als die andern Gegenspieler bezahlen. Bei dem Mediateur-Spiel verlohren, so bekommt der, welcher das Daus gegeben den Mediateur doppelt bezahlt, die Honneurs für die Matadors aber, den andern beiden Gegenspielern gleich, nur einfach.

Wenn die Farbe des geforderten Daus zum erstenmal ausgepielt und von einem Gegenspieler mit Trumpf gestochen wird, so bekommt dieser das für eine Belohnung, das Daus selbst mag ihm denn nun gefallen sein oder nicht. Dieser Honorar kann indeß dem Spile sehr nachtheilig werden, weil Mancher glaubt, es sei ihm vortheilhaft sich dadurch von der Verzehrung des Mediateurs zu befreien, und um den Verlust oder Verlust des Spiels unbekümmert, sich in der Farbe des Mediateurs Dauses Remance zu machen sucht.^{*)} Wird das Spiel verlohren, so bekommt der, welcher die

^{*)} Wenn man mit Hefenmauern spielt, kann man leichter in diesen Fehler verfallen, als dadurch.

Farbe des Mediateurs Dauset, indem sie zum erstenmale gespielt wurde, abgestochen hat, den Mediateur doppelt bezahlt, die übrigen Honneurs aber nur einfach: wird das Spiel aber demungeachtet gewonnen, so bekommt derselbe zwar seine Belohnung oder welches eintrifft ist, er bezahlt nichts für den Mediateur, die übrigen Honneurs muß er aber gleichfalls bezahlen.

Da der Mediateurspieler, nicht aus eigenen Kräfte, also kein vollkommenes Solo spielt, so kann er auch den Lauf nicht ansagen, aber zufällig kann er ihn machen.

Für den Mediateur wird halb soviel, als für das Solo bezahlt,^{*)} mithin außer Element 2, in

^{*)} Nach dem Beispiel des Quadrille, dem Markt des Hefenmauerspiels, geht das Parole parous in einem gewissen Abstande dem Mediateur vor, so daß es nach einer halben Stunde und nach der gewöhnlichen Weise abwechselnd ist. Nichts kommt wohl daher weil man, da das Parole parous schon bezahlt wird, als der Mediateur, glaubt, wenig auch den Vorzug geben zu müssen. Wenn jedoch es kommt nur ein Solospiel, der Mediateur gewissermaßen Solo. Für den Verlust erhält der Spieler von zwei Gegenspielern die

Couleur 4 Marken, die Gommens für die Matadors und für die Ersten, werden wie gewöhnlich bezahlt, aber für den Laut, welchen der Mediant ausruft, macht nur halb soviel als in andern Fällen, nämlich 4 Marken außer, und 8 Marken in Couleur. — An manchen Orten kostet der Laut bei dem Mediant nur drei außer, und sechs 4 Marken in Couleur, da kostet aber auch der Laut im Solo nur drei außer, und acht Marken in Couleur. Dieses ist eine Abminderung von der Regel, welche der Willkür der Spieler überlassen bleibt. — Die Bezahlung für die übrigen Spielerarten bleibt dieselbe, welche wir schon kennen. Das Gehen und Ziehen der Böden geschieht ganz so, wie bei dem einfachen und Couleur Solo.

Über das Spiel selbst wird es unnötig sein, außer dem Obigen noch besondere Spielregeln beizufügen, sie würden nur in Wiederholung dessen,

der dritte für die Abgabe des Medianten Dankes fest ist) ihm soviel als für Parca parant den Einem und wenn Gommens dabei sind, so gewinnt der Spieler weit mehr als beim Parca parant da er nicht von einem drei Beispielen bezogen wird. —

was bei den vorherigen Solospielen bereits hinlänglich erklärt ist, bestehen müssen. Dem Gegenspieler wollen wir indeß kürzlich antworten, wenn der Mediantspieler in der Mitte der farbigen des verlangten Dankes auszuweichen, denn da der Spieler darin wahrscheinlich stark befangen ist; so kann es leicht abgelenkt werden, welches ihm zum großen Nachtheile gereicht, auch wenn er das Spiel wirklich noch gewinnt. Hat aber der Spieler die Hand, dann darf man die Farbe des ankommenden Dankes nicht antworten; denn wenn auch mit Trampf eingeschoben wird, so giebt er das Dank nicht, und gewinnt dadurch an Stärke.

Nach einigen Versuchen in dem hier abgehandelten Solospiel mit dem Mediant, wird man sich bald überzeugen, daß es mehr Unterhaltung gewährt, aber auch köstlicher ist, als das gewöhnliche Solo.

Das Solo mit doppelter Couleur.

Diese Art Solo zu spielen ist sehr selten, weil sie aber doch hier und da vorkommt, so ist es noch

wenig, derselben hier ebenfalls Erwähnung zu thun.

Man bleibt nämlich nicht dabei stehen, eine Lieblingsfarbe (Couleur favorite) zu erwähnen, sondern man bestimmt noch eine Vorzugsfarbe (Couleur de preference), welches aus nicht unrichtig, wie im französischen Solo, von gleicher Bedeutung ist, und als Spiel in der Preference abzuwickeln die gleiche Spielart in der Favorite. Bei sehr Eischen oder Tournen (man hat die Karten wegen nicht jedesmal favorisiert hinzu). Nach oder Preference. A. hat zur Wechard eine Frage in Grün, er spricht daher ich fragel B. hat eine Frage in Eichen, er fragt daher ab. ist's? C. hat eine Frage in Roth, er ruft daher: Preference! D. paßet. Daß nun A. und B. nicht hinlanglich ganz Karten zum Solo, so müssen sie passen.

Man bestimmt die Couleur wie gewöhnlich durch das erste gewonnene Spiel, und die Preference entweder durch das zweite gewonnene Spiel, oder in man Frage, Forcée oder Solo, oder durch das erste gewonnene Solo. Ist das zweite gewonnene Spiel oder das erste gewonnene Solo in der bereits erwähnten Couleur, so bestimmt die Pro-

ference das nächste außer der Couleur gewonnene Spiel. Das Spiel, welches die Couleur oder Preference bestimmt, wird als ein Spiel in gewöhnlicher Farbe bezahlt, erst die folgenden in derselben Farbe haben das Recht und den Preis der Couleur oder Preference. Die Preference kostet nochmal soviel, als die Couleur.

in der Couleur de preference kostet.

Die Frage

in der

Wenn Honnord bezahlt hat, ist es nicht, so bekommt die Preference 2 Mal so viel.

Forcée simple	2 Karten
Forcée partout	16
Das Solo	16
Der erste Eichen	8
Der zweite Eichen	32
Der dritte Eichen	64
Drei Malabond	12
Jeder folgende	4

*) ohne wenn man, zuletzt der Wertung von Eichen und Roth ist vom Coureur Solo, 2 Karten ist die Frage in Couleur selbst, so muß sie in der Preference 2 Mal so viel.

Man kann diese Solart auch mit Berlinge
men der Metadork and mit dem Mediatum spie:
len und da kostet:

der Mediatum in der Couleux de

professoren

8 Markten

der Laut zum Mediatumspiel

16 —

Das ist es was diese Solart Merkwürdiges
hat, welche hier von denen vorgezogen werden
wird, welche Mergeligen an Übertrieben und har
pandiren finden.

Des Solo unter drei Personen.

Man nennt diese Solart auch deutsch
Sömöre, aber sehr ungenügend, da es mit dem
Sömöre wenig mehr als den Klang gemein
hat, daß hier wie dort drei Personen spielen;
man giebt ihr auch den Namen Tritillio
(Kuckucker, Tritillie) welcher aber nicht sehr ge
wöhnlich ist; häufiger sagt man Spitzeln. Der
Spiz Spiel ist zwar nicht ohne alles Interesse aber
die Mergeligkeit des Solos unter drei Perso

nen, hat es nicht, da es nicht die Abwechslung
gewährt, indem man hier Solo spielen kann.
Daher findet man auch selten eine Gesellschaft,
die desselbe vorzugsweise zu ihrer Erholung wähle,
vielmehr spielt man es gemeinlich nur in Er
mangelung des vierten Spielers. Demnachtrachtet
ist es kostbarer als das Solo mit Couleux unter
vier Personen. Dieses wird es durch das öftere
Stammwehen, weil man, wenn kein Solo gespielt
werden kann, die Karte wieder einzuführt und selb
stlich einen neuen Stamm legt. Dieses geschieht
aber ziemlich während einer Partie so oft, daß
der Pot dadurch sehr kurz ausfällt und nicht
selten das ständliche Geld der Spieler auf dem
Teller steht, daher man es nicht abspielen kann,
sondern sich genügt; steht es zu vertheilen. Wegen
der Eigenschaft, daß man hier keine andere Spiel
art als Solo spielt, hat man demselben auch den
Namen Solo solitaire (Solo solitär) gegeben.
Man hat verschiedene Arten Solo unter drei Perso
nen zu spielen, die gewöhnliche ist folgende:

A.

Das eigentliche Spielz.

Man nimmt alle Schellenblätter, die Sieben ausgenommen, und die Ähre von der roten Karte, aus einer vollen Karte, so daß noch 24 Blätter bleiben. Schellen ist dabei allemal die Couleur favorite. Da dieser Einrichtung findet aber ein auffallendes Mißverhältnis zwischen der Couleur zu dem andern Farben, sowohl überhaupt, wie auch als Trumpf, statt, und es folgt daraus natürlich, daß es weit leichter ist in der Couleur, als in einer andern Farbe zu spielen. Setzt man nur einen einzigen Trumpf in Couleur und einige Nebenkarten, so kann man wohl leichter Solo gewinnen, als mit fünf Trumpfen in einer andern Farbe. Auf diese Weise aber erfordert ein Solo in Schellen außer wenig Geschicklichkeit und Nachdenken, und dieser Umstand vermindert natürlich die Unterhaltung, welche doch der Hauptzweck eines jeden Spiels sein soll. Die Bezeichnung Spielz. ist insbesondere dieser Art, Solo unter drei Personen zu spielen, eigen, denn da die Couleure aus so wenigen Blättern besteht, so wird fast je

bedeutend ein Solo-Contrat gespielt werden und müßten die Schellen Spielz. eine Hauptrolle spielen. Aber auch wenn Solo außer Couleur gespielt wird ist die Schellen Spielz. allemal ein wichtiges Blatt, wie man gleich sehen wird.

Beim der Spielz. in der Mule muß die Vorhand bei den Schellen Euben und ein stark bei schwach Daus, so muß sie zuerst das Daus und nicht die Schellen Euben spielen; denn auf diese Weise kann sich der Spieler vielleicht verwirren und das Daus alsdann abgeben. Ist aber der erste Stich mit dem Daus gemacht, dann muß die Schellen Euben unablässig nachgespielt werden, denn nicht aus der Spieler nicht mit einem ganz hohen Trumpf, so laßt er Geseß übersehen zu werden, nicht er aber mit einem hohen Trumpf, so verliert er dadurch viel von seiner Stärke, und nicht er gar nicht ab, so kann auch die Hinterhand abwehren und sich dadurch die Stärke machen, wodurch der Spieler in der so größten Verlegenheit gerät. — Hat aber die Vorhand kein Daus zum Anspielen, aber die Schellen Euben, dann muß diese gespielt werden, um dem Spieler so möglich die fünf ersten Stiche

zu erreichen. — Wenn aber der Spieler die Hand hat, dann darf die Schellen nur schlech-
terdings nicht ausgespielt werden, es wäre denn
man hätte ein so starkes Gegenstück, daß man
gern früher die Hand kommen möchte, um dem
Spieler das Gleichgewicht desto besser halten zu
können. Wird nun die Schellen sieben gespielt,
so muß der Dritte seinen höchsten Trumpf nicht
schonen. Der Spieler mag nun überleben oder
laufen lassen, so kann es dem Zweiten einfallen sein,
er hat keine Schälzigkeit gesehen, und auch der
Ende hat keine Absicht erreicht.

Man kann bei einem Laufe nicht den König oder
noch mehrere Visieren dabei, so darf man als Ge-
genspieler dasselbe nicht anspielen, denn es ist die
Regel, die einmal gespielte Farbe sofort nachzu-
bringen; nicht weniger macht man durch das An-
spielen eines bloßen Quaßes dem Spieler oft einen
König frei und erreicht dadurch seine Ziele.
Eben so sorgfältig muß man zu vermeiden lau-
fen, einen trechten König anzuspielen, wenn der
Spieler der Letzte ist, denn der Fall ist nicht sel-
ten, daß dieser das Haus aus dem Ober oder
sogar viel weiter in der angespielten Farbe hat, und

man gibt ihm dadurch oft sehr Gelegenheit, am
Ende den Loos zu machen.

Wie dem Loos verhält es sich hier, wie bei
dem einfachen Solo, man kann denselben zufäl-
lig machen, aber auch auslegen. Überhaupt ge-
hten bei ein Solo unter drei Personen alle gemäch-
lichen Solo Regeln, daher weshalb hier keine be-
sondern Erinnerungen gegeben werden dürfen.
Man spiele dasselbe auch, esoch häufiger selten,
mit dem Medianten, und ebenso geht es ganz
nach der oben beschriebenen Weise.

Der Umstand, daß man hier nur zwei Geg-
ner hat, ist von einem doppelten Einfluß. Auf
der einen Seite ist das Gegenstück nur nicht so
vertheilt, wie es bei ein Solo unter vier Personen ist,
und daher die Hände zwar in der Zahl geringer,
aber an Stärke oft sehr gleichmächtig. Auf der
anderen Seite aber gewährt dem nachdenkenden
Spieler, welcher sich nicht dem blinden Glucke
überläßt, die geringere Zahl der Gegner den Vor-
theil einer ziemlich sichern Übersicht und einer
wahrheitlichen Vertheilung, wie das Gegenstück
vertheilt ist und welcher von beiden Gegenstücken
mehr.

der gefährlichste ist, wonach er bald die zweckmäßigsten Regeln nehmen w. d.

Der größte und wichtigste Vorzug des Solo-Spiels unter drei Personen ist dieser, daß man das bei sich von sich abhängt, und da keine Hülfsspieler Statt finden, weder fremden Tadel noch Mangeln ausgelegt ist.

Das Setzen und Ziehen der Steine und Fäden ist die gewöhnliche, mit dem Unterchied, daß hier nicht mehr, als drei Steine zugleich und gezogen werden, deutlicher. der Spieler zieht er beymal 4 Marken Steine, das erste Spiel ist 4, das zweite 12 Marken, so viel beträgt auch jedes folgende Spiel, und mehr wie 12 Marken werden bei einem gewonnenen Spiele nie aus dem Spiel gezogen. — In andern Gesellschaften steigen die Beträge, wie bei dem Solo unter vier Personen, bis auf 16, und soviel werden auch gezogen.

B.

Eine andere Art.

Die zweite Art unter drei Personen Solo zu spielen ist folgende: man nimmt die vier Asen und

bis vier Steine aus einer vollen Karte, wo dann ebenfalls 14 Plätze bleiben, und bestimmt die Constante Favorite durch das erste gewonnene Spiel. Diese Art ist weit vorzüglicher, als das vorher beschriebene eigentliche Solo, da sie mehr Mannichfaltigkeit hat, folglich auch mehr Unterhaltung gewährt und das Vergnügen in einem höhern Grade besitzt.

Es werden meistens Manche einwenden und sagen, diese Art sei weit kostspieliger, als die erste, weil man hier den Gefahr ausgesetzt sei, Solo mit vier oder fünf Markaden in Contant bezahlen zu müssen, da man bei der ersten nie mehr als drei zu befürchten habe. Allein wahrscheinlich haben diejenigen, welche diese Einwendung machen, keine genaue Vergleichung zwischen vielen beiden Spielarten angestellt: denn in der letzten Art kann man drei Markaden, einen Trumpf und einen besetzten Schlag haben und sein Spiel dennoch verlieren, weil noch vier Trümpe dagegen sind in der ersten hingegen bleibt, wenn der Spieler auch nur auf die Spadille oder ein Solo spielt und Manille und Vasse in einer Hand sind, immer nur ein Trumpf zurück. Was kann aber ein einziger

Trümpf schaden, wenn der Spieler noch viele aus drei gute Blätter in der Hand hat? — Eben so einleuchtend ist es auch, daß bei der letzten Art die Solos in Couleur wohl seltener vorkommen, als bei der ersten, wo unter drei Solos die große spielt merket, all-mal zwei in Couleur zu sein pflegen, indem 7 bis 8 Trümpfe sich mehr vertheilen, als drei. —

C.

Noch eine andere Art, Casco
genannt.

Die beiden hier angeführten Arten des Solo unter drei Personen, spielt man auch mit einer Wechselwirkung unter dem Namen Casco. Diese Wechselwirkung besteht darin, daß die beiden Gegenspieler, indem sie zwar sich gegen den Spieler vertheilen, doch gewissermaßen Jeder für sich spielen, und ein Jeder ein eigenes Interesse haben, welches von dem des Anderen verschieden ist. Die beiden Gegenspieler legen daher die Stiche, welche sie machen nicht geschlossen, sondern ein Jeder behält die Stangen für sich. Der Spieler hat nur fünf

Stichen gewonnen, aber auch mit vier Stichen kann er das Spiel gewinnen, wenn die übrigen vier Stiche nicht von einem Gegner allein gemacht sondern so vertheilt sind, daß Einer einen Stich und der Andere drei Stiche, oder Jeder zwei Stiche hat. Das ein Gegenspieler eben so viel Stiche, als der Spieler so ist es eine Nothwendigkeit, der Spieler hat verloren und steht Bäder. Die Nothwendigkeit findet statt, wenn der Spieler drei Stiche, ein Gegner ebenfalls drei Stiche und der Andere zwei Stiche hat, oder wenn der Spieler vier Stiche, ein Gegner ebenfalls vier Stiche und folglich der Andere gar keinen Stich hat. Wenn daher der Spieler vier Stiche gemacht, oder noch größer hat, ein Gegner aber hat schon drei Stiche, so muß er das Spiel so eingerichtet suchen, wenn er nicht auch den fünften Stich selbst machen kann, daß der andere Gegner auch einen Stich bekommt, denn andernfalls hat er das Spiel nur vier Stichen gewonnen, dagegen er es verloren haben würde, wenn der Erste den fünften Stich machte.

Nun wird also ein jeder Gegenspieler, nicht der Sorge das Spiel überhaupt verloren zu machen, darauf bedacht sein, einen Stich mehr zu

machen, als der Spieler, das heißt, er wird das Spiel *codille* zu gewinnen suchen. Wer das Spiel *codille* gewonnen hat, zieht eben das aus dem Pot, was der Spieler im Fall des Gewinnes gezogen hätte. Da es nun aber einen bestimmten Unterschied macht, wenn im Fall der Remise der Spieler ein Dutz zuzieht, dagegen im Fall der *Codille*, zwar der Spieler für den Verlust seines Spiels sein Dutz zieht, aber zu gleicher Zeit der, welcher das Spiel *codille* gewonnen hat, aus dem Pot zieht; so muß der Dritte darauf bedacht sein, die *Codille* zu verhindern. Es folgt daraus, daß man auch zuweilen zum Nachtheil des Freundes spielen mußte, sowohl um die *Codille* zu gewinnen, als um sie zu verhindern. Um aber dieses nicht zu weit zu treiben, nehme man folgende Regeln in Acht:

1) Dem Spieler keinen Stich: von dieser Regel ist nur selten eine Ausnahme zu machen, nämlich: wenn der Schalk bereits drei Stiche hat und man sicher ist, daß man auch noch einen Stich machen werde, dann muß man verhindern, daß der Freund nicht die *Codille* gewinne und zum Vortheil des Spielers aufspielen oder ihm einen

Stich kosten, damit das Spiel nur eine Remise werde.

2) Es ist besser, daß der Freund die *Codille*, als daß der Spieler das Spiel gewinne.

3) Wenn man nicht vier gewisse Stiche in der Hand hat, so muß man nicht von Anfang an auf die *Codille* spielen, sondern dem Freunde eher einen Stich lassen, als seine Karten zu vortheil und oft zum Vortheil des Spielers auf der Hand geben.

4) Man muß sehen die Stiche auf Kosten des Spielers zu machen und so selten als möglich auf Kosten des Freundes.

In einigen Gesellschaften muß der Spieler im Fall der *Codille* vom Dutz sehen, von welchem Eins derjenige erhält, der die *Codille* gewonnen hat. Bei dieser Einrichtung hat der zweite Gegenspieler keinen Vortheil, die *Codille* zu verhindern, denn der Pot bleibe in derselben Stärke, als wenn das Spiel bloß Remis wäre. Wenn man also nicht selbst das Spiel *Codille* zu gewinnen denkt, so muß man alles anwenden dem Freund zum Vortheil zu spielen. Dadurch werden allerdings mehr Spiele *codille* verloren gehen, und das

Spiel wird vortheilhafter, aber weniger künstlich und interessant werden.

Die Benennung *Casco*, welche man dieser Spielart beigelegt hat, paßt für dieselbe auf keine Weise, wie man aus der Erklärung dieses Ausdrucks, welche im folgenden Abschnitt gegeben werden soll, sehen wird.

D.

Kauf, Solo oder deutsch l'Hombre, auch *Casco* genannt.

Diese Art hat durch die Abweichungen weit mehr Interesse, als andere Arten des Solos unter drei Personen und wenn irgend eine den Namen deutsch l'Hombre verdient, so ist es diese, welche nach der meisten Ähnlichkeit mit dem l'Hombre hat.

Man nimmt 24 Blätter; entweder legt man alle Schellen, die Eichen ausgenommen, und die Äsche von der rothen Farbe zurück, oder die Äsche und Neun von jeder Farbe. Im ersten Falle ist Schellen zwei Couleure, im andern Falle bestimmt man die Couleure durch das erste gewonnene Spiel. Jeder Spieler bekommt fünf Blätter, die übrigen

bleibenden neun Blätter, werden der Talon genannt. Man giebt die Karten entweder einzeln; oder erst Zwei, dann Eins und wieder Zwei, oder erst Drei und dann Zwei. Drei Stiche machen das Spiel gewonnen. Es finden außer dem Solo auch Fragen, Groß- und Klein vorwärts statt, und man geneht dabei den Vortheil, daß man nicht von der Willkür oder der Größe oder geringern Geschicklichkeit eines Schätters, wie im Solo unter drei Personen, sondern vom Glücke abhängt.

Wenn man fragt, so muß man, nachdem von den übrigen gepaßt worden ist, die Trumpffarbe bestimmen, alsdann legt man einige Blätter weg, die man zum Spiele nicht nöthig hat und kauft, in der Hoffnung bessere zu bekommen, soviel als man dafür vom Talon. Hat der Spieler gekauft, so kaufen auch die Gegenspieler, zuerst der, welcher dem Spieler zur linken Hand sitzt. Die beiden Gegner können, nachdem der Fragende die Trumpffarbe bestimmt hat, leicht beurtheilen, welche von ihren Blättern ihnen entzogen sein werden, doch thut der, welcher zuerst nach dem Spieler kauft, wohl, nicht weniger als drei Blätter für den Talon geben liegen zu lassen. Läßt man dem Spieler

weniger liegen, so nennt man dieses durchgreifen oder durchlaufen. Man hält dafür, daß man Meison habe durchzuweisen, wenn man einen von den drei ersten Marabques habe. — Karren aus der Hand wegzulegen um Andere dafür vom Talon zu kaufen, heißt *carriar*. Es ist nämlich zu behalten, welche Blätter man weggelagt hat; hat man aber einmal gekauft so darf man die weggelagten Blätter nicht mehr behalten. Bleiben Blätter vom Talon übrig, die nicht gekauft worden sind, so dürfen sie von Niemande behalten werden.

Hat man *Epaville* und *Vesla* und kann nicht Solo spielen, d. h. nur den in der Hand habenden Karren und ohne zu kaufen, drei Stücke machen, so ist man genöthigt *Forcé* partout anzusetzen. Es wird dabei auf folgende Weise verfahren: man schlägt das oberste Blatt vom Talon auf, welche Farbe alsdann Trumpf ist und legt soviel Blätter, als man der so bestimmten Trumpf-farbe zuzufügen Meison hat, aus der Hand und nimmt andere dafür vom Talon, das abgelegene Blatt wie eingeschlossen. Hat der Spieler gekauft, so *evanturer* auch die Gegenspieler, wie vorher. —

Wird Solo gespielt, so kaufen bloß die beiden Gegner, vom Spieler ab links herum.

ist von allen drei Spielern gepaßt, so muß derjenige, der die *Epaville* hat sich melden um *Alin: Forcé* oder *Spadina Forcé* zu spielen. Der Spieler schlägt ein Blatt vom Talon auf, welche Farbe alsdann Trumpf ist, und kauft soviel Blätter, als er zum Spiele nöthig zu haben glaubt und nach dem Spieler *evanturer* auch die Gegner, wie gewöhnlich. Wird bei *Alin: Forcé* die *Bar* aberschlagen, so bedeutet sie entweder *Grün* oder *Conter*, wie man es vorher ausgemacht hat. Meldet sich Niemand mit der *Epaville*, so wird im Talon nachgesehen, ob sie darin befindlich ist; findet sie sich nicht, so wird gesagt, daß sie unter den Spielern verschwiegen hat, so muß das selbe zur Strafe *Bar* setzen, aber es kann nicht gespielt werden.

Casco hat man diese Falout deshalb genannt weil Groß und Klein *Forces*, nach der dabei gewöhnlichen Art den Trumpf zu bestimmen, auch Groß- und Klein-*Casco* genannt werden. *Casco* ist ein Spanisches Wort, und heißt ich solle pariren. Man will damit sagen, daß wenn ein ge-

wagtes Spiel mache, indem man die Bestimmung der Leumystische dem Zufalle überlasse und daher sehr leicht in eine Spielstrafe verfallen könne. Da nun dieses bei der dritten Art das Solo unter dem Vorwurfe zu stehen, gar nicht stat findet, so hat man derselben sehr ungenügend den Namen Casco gegeben, welcher bloß der sehr schlechten Art mit Recht zukommt. Die Gegenspieler handeln hier ebenfals jeder für sich und legen daher ihre Stiche nicht zusammen. — Hat der Spieler zwei Stiche, ein Gegner auch zwei und der Andere einen Stich, so ist es eine Remise. Hat aber der eine Gegner drei Stiche, der Spieler aber nur zwei, oder nur einen und der andere Gegenspieler auch einen Stich, so ist es eine Cadulle. Wer das Spiel cadulle gewonnen hat, zieht aus dem Pot.

Z.

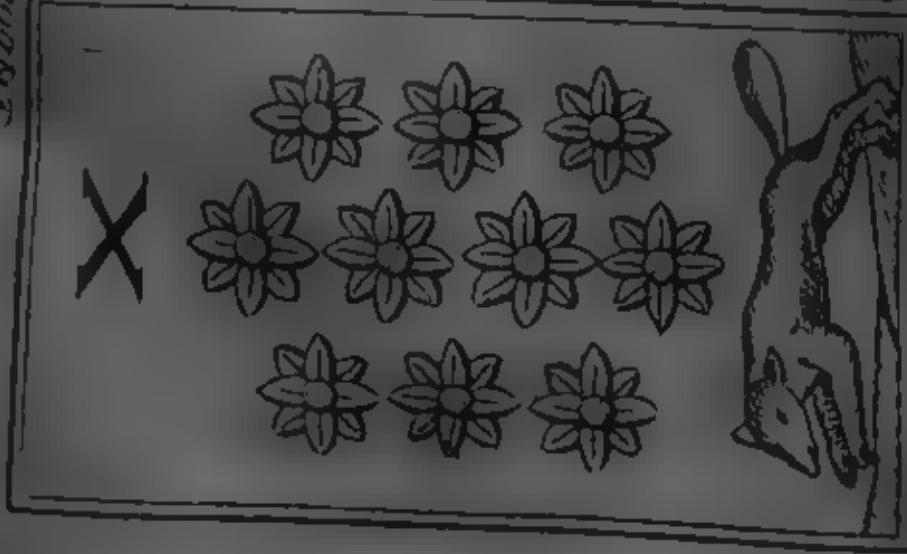
Mit dreißig Karten.

Endlich spielt man auch mit dreißig Blättern Solo unter drei Personen, indem man die Karten und noch Achte aus der Karte nimmt und



Abbildung des blauen Farbs

zu pag 189



Die blaue Farbe.



Der blaue König.



Der blaue Kaiser.

Nelson to William Brewster. 2/25 21 at New
 York being now in London. He writes me
 and says "I have a good deal to say about
 the birds of the world, and the birds of the
 world are in a good way of being
 very different from the birds of the
 world but I do not know how to
 express myself."

Recebo por el pago de

Jeder 10 Blätter bekommt. Diese Art ist den
reinen beiden wohl vorzuziehen, besonders wenn
mit dem Testatue geteilt wird, denn man hat
nicht nur alle Muster, sondern auch in jeder Farbe
eine gleiche Anzahl Emporte. Das Spiel selbst
geht über jenes ganz nach den bekannten Regeln,
nur daß hier sechs Stücke zum Gewinnen des
Spiels erforderlich sind.

Das Solospiel mit einer Karte von fünf Farben.

Man hat sich nicht damit begnügt dem So-
lospiele sonstige Veränderungen zu geben, als die
gewöhnliche deutsche Karte zuzusetzen, sondern man
hat endlich sogar die Karte mit noch einer Farbe
vermehrte. Diese fünfte Farbe, welche die Form
von Blumen oder Sternen hat, nennt man die
blaue, auch wohl die schwarze. Diese Ver-
mehrung der Farben und der Kartenblätter hat
vorzüglich die Absicht, bei einer Solopartie aus

den fünften Spieler zulassen zu können; aber auch vier Personen spielen mit der fünffarbigen Karte.

A.

Solo unter fünf Personen mit einer fünffarbigen Karte.

Der Kartengeber legt 6 Marken Stamm, die Bötes zeigen dem gemäß bis auf 14, und 14 werden jedesmal, wenn der Pot soviel oder darüber enthält, gezogen. Das Spiel und die Penalties werden aber nicht höher, als es bei den vierfarbigen Soloarten gewöhnlich ist, bezahlt. — Eicheln ist beständig Couleur und Blau steht die Preference. Es findet dabei die gewöhnliche Verrechnung statt. Couleur gilt noch einmal soviel als die gewöhnlichen Farben und die Preference viermal das Doppelte der Couleur. Wenn, die Preference, ist, wie man bemerkt wird eine lange Trumpffarbe und aus diesem Grunde hat man wohlgerathen zur Couleur eine kurze, Eicheln, bestimmt. Will man aber die Couleur nicht ein vor allem, fest bestimmen, so lasse man es auf das

erste gewonnene Spiel ankommen; Blau werde aber immer Couleur de preference. — Einen andern Vorzug als den der Preference hat die blaue Farbe nicht.

Wenn eine Frage gewonnen wird, so bekommt der Spieler die Bezahlung von Zinsen der Gehälte aber nur von Einem, den Stamm oder theilen sie zu gleichen Theilen. Wird eine Frage verlohren, so bezahlt der Fragende an Jemand, der Gehälte zu Einem. Werden die Gegenspieler bei einer Frage fünf Stück, so bekommt jeder den doppelten Theil dazumachen was aus dem Pot gezogen wird. Die Gegenspieler ziehen hier auch wenn kein volles Bote steht und selbst den bloßen Stamm. Bei Forcés partout oder Forcés saupis wird die Zahlung der drei Gegenspieler unter die beiden Spielern gleich getheilt, so beziehen sie auch im Fall des Morts zu gleichen Theilen was den drei Gegenspielern zutheilt. In allen übrigen Punkten sollte man es genau nach den Regeln des vierfarbigen Solospiels. Was steht es auch mit Verlaupen, und mit dem Tir dieur nach den gewöhnlichen Regeln.

B.

Das Solo unter vier Personen mit
einer fünffarbigen Karte.

Unter vier Personen bekannt jeder Mitspieler
10 Blätter, und sechs Stiche sind zum Gewin-
nen eines Spiels erforderlich. Man ist stets Pre-
ference, Escheln aber Concur; man kann jedoch
auch eine andere Farbe zu Couleur machen. Der
Kartengeber setzt, wie gewöhnlich, nur 4 Marken.
Gewinn, die Sticks steigen bis 16, und in allem
übrigen werden genau die Regeln des vierfarbigen
Solo-Spiels mit doppelter Couleur beobachtet.

II.

Das Kontraspiele.

Dieses Spiel wird unter drei, vier, fünf und sechs Personen gespielt.

Unter sechs Personen bleibt das volle Spiel, d. h. 32 Blätter.

Unter fünf Personen werden die vier Dieben herausgenommen, daß nur 28 Blätter bleiben.

Unter vier Personen werden die Räuber und Dieben von der vollen Karte abgesondert, daß zum Spiel nur 24 Blätter bleiben.

Und um unter drei Personen zu spielen, lege man auch noch die vier Reuten zu, daß man zum Spiele 20 Blätter behält.

Da das Spiel unter vier Personen das gewöhnliche ist, so werden wir dabei stehen bleiben und das Nothwendigste davon sagen; denn in Rücksicht der Hauptregeln findet bei keiner von den andern Arten eine Abweichung statt.

Kontra unter vier Personen.

Man wählet nicht um die Plätze und es ist gleich, wer zuerst die Karte giebt. Der Kartengeber, setzt allemal Stamm und sein Nachbar links hat die Vorhand; wenn aber zu Anfang des Spiels die Karte vertheilt ist, so setzt derjenige den ersten Stamm, welcher den Schein Unter erhalten hat, die Vorhand aber behält der, welcher demjenigen, der die Karte vertheilt hat, zur linken Hand sitzt. — Da einige Blätter übrig bleiben, so kann es sich treffen, daß wenn zum erstenmal Karte gegeben wird, der Schein Unter sich unter den liegen gebliebenen befindet, welches man schloffen nennt. Wenn nun dieses der Fall wäre und also keiner von den vier Spielern sich mit dem Schein Unter meiden könnte, so muß derjenige den ersten Stamm schon verliert den Grün Unter erhalten hat. Wenn auch der Grün Unter liegen geblieben sein sollte, so bleibt nichts anders übrig, als die Karte noch einmal zu geben.

Diese Bemerkung hat aber mancherlei wider sich, und insbesondere diktes, daß die Karten dadurch verwarfen werden. Man hat daher eine an-

dere Methode den ersten Stammspieler zu bestimmen. Nachdem nämlich die vier Spieler Platz genommen, so hebt ein Jeder von der Karte, mit welcher gespielt werden soll, einige Blätter ab und derjenige, welcher das höchste Blatt abhebt, geht an und setzt den ersten Stamm. — Oder Einer nimmt die Karte und vertheilt sie einzeln und indem er jedes Blatt aufschlägt, so lange bis ein Daus kommt. Derjenige nun, vor welchem das Daus aufgeschlagen worden, muß angeben und den ersten Stamm legen.

Der Stamm, welchen der Geber einzusetzen muß, besteht nicht, wie beim Solo, in einer bestimmten Anzahl Karten, sondern indem man verabredet, wie hoch man spielen will, so wird dadurch zugleich der Betrag des Stammes festgestellt, nach welchem sich alle Belohnungen und Strafen, die bei diesem Spiele statt finden, richten. Um Einen Groschen, um Zwei Groschen spielen heißt bei jedesmaligem Kartengeben so viel Stamm setzen. Wenn um hohes Geld gespielt wird, oder wenn es an einheimischem Gelde fehlt, so bedient man sich auch wohl der Marken, wo dann jede Karte

den verabredeten Betrag des Einsatzes oder Casca Stamm gilt.

Jeder Spieler bekommt 5 Blätter, und zwar erst drei und dann zwei, oder erst zwei und dann drei Blätter, wie oben angegeben worden ist, so muß während des ganzen Spiels gegeben werden; welcher Einer davon ab, so steht es ganz in dem Willen der übrigen, ob sie es wollen gehen lassen.

Wenn die Karte vergeben wird und Einer ein Blatt zuviel oder zu wenig erhält, so muß noch einmal gegeben werden, so auch, wenn während des Gebens ein Blatt aufgeschlagen wird. Hat aber Jeder seine Blätter ordentlich und richtig erhalten, und Einer wirft die Erlangen auf, so geht das Spiel ungehindert fort.

An vielen Orten ist es gebräuchlich, daß sich die Vorhand noch ein auch wohl zwei Mal wieder einzusuchen lassen kann. Diese Gewohnheit giebt aber sehr oft Veranlassung zu Verdrüßlichkeiten, weil man die Gewissenhaftigkeit des Kartengebers in Zweifel zu ziehen scheint und man sollte dieses daher nicht statthaben lassen. — Ehe abgehoben ist, hat die Vorhand allerdings das Recht, wenn es ihr scheint, daß die

Karte nicht genug gemischt wäre, zu verlangen, daß der Geber noch einmal mische, ja ein Anderer der nicht die Vorhand hat, kann eben so wohl Erinnerung deshalb machen; so bald aber einmal abgehoben ist, so kann man dem Geber nicht zwingen wieder umzumischen, sondern die Karte muß so vertheilt werden.

Wenn nun Jeder fünf Blätter erhalten hat, so schlägt der Kartengeber das oberste von den vier Blättern, welche übrig bleiben, auf, um die Trumpffarbe zu bestimmen. Die Reihenfolge der Karten ist ganz die gewöhnliche, nur aus dem Unterschiede, daß der Eichen Unter und der Grün Unter allemal Trumpf sind und Wenzel genannt werden. Der Eichen Wenzel ist der höchste, und der Grüne Wenzel der zweite Trumpf, dann folgen die übrigen Farben Trumpfe: Paus, König, Ober u. s. w. — Man hat daher in Schellen und Roth acht, in Eichen und Grün aber nur sieben Trümpfe zu bemerken.

Man muß stets Karte bedecken, wenn man eher die geforderte Farbe nicht hat, so kann man, keinem Vortheile gemäß, mit Trumpf gehen, oder eine andere Farbe abwerfen, denn zum Abwerfen

mit Trumpf ist man nicht durchaus genöthigt. Wenn aber Trumpf gefordert wird, dann muß man Trumpf bedienen, so lange man solches hat.

Die drei Blätter, welche außer dem Wahlsblatt übrig bleiben, werden verdeckt auf den Tisch gelegt und weder der Kartengeber, noch ein Anderer hat ein Recht, sie zu besehen.

Wenn das Wahlsblatt einer von den beiden Wenzeln ist, so muß der Kartengeber sich an sich nehmen, ein anderes Blatt dagegen verdeckt abzugeben, damit er der Zahl von fünf Karten richtig in der Hand behalte, und in der Farbe des Wenzels spielen. Es steht aber auch dem Kartengeber frei ein gewöhnliches Blatt an sich zu nehmen, um darauf zu spielen, doch ehe er zuvor seine Karten besehen. Dadurch macht er sich verbindlich, jedesmal, wenn er wieder zu Karte giebt und ein Blatt aufdeckt, es an sich zu nehmen und darauf zu spielen, bis er einmal bei einem solchen Spiele verliert wird, d. h. gar seinem Stack beikommt, alsdann ist er von dieser Verbindlichkeit wieder frei.

Der Zwang, daß der Kartengeber einen aufgewählten Wenzel an sich nehmen und in der Far-

be spielen müsse, findet nicht in allen Gesellschaften statt, man stellt es dagegen dem Kartengeber nur frei. Gerade so wie es bei einem aufgewählten Blatt Dame erhalten wird, hält man es denn auch bei einem Wenzel, d. h. zwei einmal einen Wenzel, den er als Kartengeber ausgewählt hat, herum herum, um darauf zu spielen, der muß es dann jedesmal, wenn er wieder Karte giebt und einen Wenzel (gleichwohl welches von beiden) aufdeckt, den selben herumnehmen und in der Farbe spielen.

Wenn man den Eichen Unter herumgenommen hat um darauf zu spielen, und man bemerkt, daß man das Spiel nicht gewinnen wird, so kann man die Karte weglegen und kein Wort sagen. Man muß dieses aber thun, ehe ein Anderer Kontra sagt. Hierdurch vermeiden man, daß ein Anderer das Spiel gewinnt und daher vom Teller reißt, und hat die Hoffnung es künftig selbst zu gewinnen. Wenn man den Eichen Unter oder ein Blatt herumgenommen hat, so kann man die Karte nicht weglegen, sondern das Spiel muß wirklich ausgespielt werden. Dieses ist wegen der Gewichte notwendig, gegen die man mit dem Eichen Wenzel bestimmt geschworen ist.

Wählt der Kartengeber seinen Wenzel auf,

oder leute Daak, worauf er spielt, so erklären sich die vier Spieler nach der Reihe, ob sie in der aufgewählten Farbe spielen oder passen wollen, und zwar die Hochhand zuerst, der Kartengeber zuletzt. Wenn sich Niemand ändert, der in der aufgewählten Farbe spielen will, so muß man sich zum zweitenmal erklären und kann ein Spiel in einer andern Farbe ansetzen, oder abermals passen.

Die Vorhand hat das Recht die gewählte Farbe zum ersten Male zu verpassen um zu sehen, ob etwa ein Anderer darin spielen dürfte; dieses nennt man lauern. Weicht sich nun Niemand und die Reihe, sich zum zweitenmale zu erklären, kommt wieder an die Vorhand, so kann sie immer noch in der gewählten Farbe spielen, die drei Folgenden dürfen aber, nachdem sie zum ersten Male gepaßt haben, nicht mehr darin spielen, sondern allein in einer andern Farbe.

Wenn alle vier Spieler beide Male passen, so werden die Karten zusammen geworfen und der Folgende geht von neuem die Karte.

Zum Gewinnen eines Spieles sind drei Stiche erforderlich; allein man kann es auch mit zwei Stichen gewinnen, dann muß man aber darauf bedacht

sein, daß man die zwei Stiche bekommt, ehe ein Anderer auch zwei Stiche hat, und daß die übrigen drei Stiche nahe in Eine Hand kommen, im Ueberschuss ist das Spiel verlohren. Man bedient sich gemeiniglich des Ausdrucks, die ersten drei des Stiches; dieses ist aber nicht nöthig zu nehmen und von den sämtlichen fünf Stichen ruft gerade der erste und zweite gemeint, sondern zwei Stiche in Einer Hand ehe in einer andern auch so viele beständig sind. Der Spieler hat z. B. auch die beiden ersten Stiche, wenn er den zweiten und fünften Stich macht, der erste dritte und vierte aber, jeder in eine andere Hand kommen, oder wenn er den zweiten und vierten Stich macht, der erste und fünfte in Eine Hand, und der dritte in eine andere kommt. Hier hat zwar der, welcher den ersten und fünften Stich gemacht hat, eben so wohl zwei Stiche, als der Spieler, aber dieser hatte keine beiden Stiche schon, ehe Jener den zweiten bekommen konnte, und aus dieser Ursache hat er das Spiel gewonnen, dagegen er es verlohren haben würde, wenn der zweite Stich des Andern der dritte gewesen wäre, und umgekehrt der zweite Stich des Spielers der fünfte

er, weil alsdann der Andere eher zwei Stiche gemacht hätte, als der Spieler.

Wenn nun Einer ein Spiel angesetzt hat, so kann jeder Andere, der das Spiel in derselben Farbe gleichfalls zu gewinnen denkt: Kontra rufen, wodurch man sich zum Gegenspieler aufwirft. Wenn das angelegte Spiel in der aufgewählten Farbe ist, so hat der Kontraspielder das Recht, das Wahlblatt an sich zu nehmen, und ein beliebiges Blatt dafür verdeckt aus der Hand abzuliegen. In diesem Falle aber muß man Kontra sagen, so wie die Erklärung zum Spiel geschieht und ehe ausgespielt ist. Denn wenn man erst ausgespielt läßt, so gilt zwar noch die Erklärung zum Gegenspiel, aber man darf das Wahlblatt nicht mehr herausnehmen und muß sich mit seiner Handkarte begnügen. Wo ist es auch, wenn man zwar zu rechter Zeit Kontra ruft, aber nicht auch zugleich den aufgewählten Trumpf herein nimmt, wenn so weit ausgespielt ist, hat man dieses Recht eingebüßt, und der Wahltrumpf muß liegen bleiben. — Wenn aber der Kartengeber einen aufgewählten Wenzel oder ein Daus herein nimmt und darauf spielt, oder wenn ein Spiel in eine

andere, als der aufgewählte Farbe, angelegt ist, dann hat man nicht nöthig eher Kontra zu sagen, als die der erste Stich gemacht ist, doch muß es geschehen, ehe mehr zum ersten Male ausgespielt wird. Ist schon zum zweiten Male ausgespielt worden, alsdann kann man nicht mehr Kontra sagen.

Hieraus erhellt auch, welchen Vortheil der Vorhand von der Erlaubnis hat, zum ersten Male die aufgewählte Farbe verpacken zu dürfen. Denn wenn von den Folgenden Einer das Spiel in der gewählten Farbe behält, so kann der Vorhand immer noch Kontra sagen, und ihr Spiel mit dem Wahltrumpf verstärken, dagegen, wenn er gleich das Spiel behalten hätte, so würde der, welcher nun der Spieler ist, gewiß Kontra gesagt haben, und hätte als Kontraspielder zum Nachtheil des Vorhand sein Spiel noch mit dem Wahltrumpf verstärkt. — Kann aber von den drei Folgenden Keiner in der aufgewählten Farbe spielen, so hat der Vorhand durch das Gegebenen nichts verloren, da es je frei steht, wenn sie sich zum zweiten Male erheben muß, in der gewählten Farbe oder in einer andern zu spielen.

Wenn Einer Kontra gerufen und sich dadurch dem Spieler entgegen gestellt hat, so ist es dem Verfehrer des andern beiden Mitspieler angemessen, diesem aus allen Kräften beizustehen.

Von den beiden Spielern, (Spieler und Kontraplayer) kann nur Einer das Spiel gewinnen, das liegt in der Natur der Sache, aber Beide können es verlieren.

Es kann nämlich noch ein Dritter auftreten und das Spiel zu gewinnen verlangen, indem er ruft: Kontra! — Dieses kann geschehen sobald ein Zweiter Kontra gerufen, aber man darf nicht länger damit verweilen, als bis man den zweiten Stich gemacht hat und denselben hinwegbet, und ehe das fünfte Blatt aufgeschmelt ist. — Kann der Letzte etwas beitragen den Kontraspieler zu unterstützen, so muß er es thun. Wer Kontra gerufen hat, gewinnt das Spiel gleich dem Spieler oder Kontraplayer mit drei Stichen, wenn die beiden ersten, wenn die übrigen drei nicht in Eine Hand kommen, und hat beim Verlußt dieselbe Strafe. Wenn man seiner Sache nicht ganz gewiß ist, so wird man nicht Kontra rufen, und eben deshalb geschieht es nur

gerathen erst dann, wenn ein Dritter, welcher weder der Spieler noch Kontraplayer ist, zufällig der dritten ersten Stich (zuerst zwei Stiche) bekannnt. Sieht dieser nun, daß kein Anderer drei Stiche machen wird, welches in dem Augenblick oft derzeit eine Unmöglichkeit ist, so sagt er, indem er seinen zuckern Stich einnimmt: Kontra, und versichert sich dadurch seines Vortheils.

Der Kontraspieler hat gemeiniglich keineswegs ein gutes Spiel, sondern der Zufall ist ihm günstig, es sind gute Karten liegen geblieben, und er macht nur unbedeutenden Blättern die ersten Stiche. Wir wollen ein solches Spiel hierher setzen, um von diesem Fall sowohl, als von dem Gang des Spiels überhaupt, einen anschaulichen Begriff zu geben.

D. hat die Karte geackert, die Grün Meune ist ausgewählt (Grün König, Roth Daus und König schlafen).

A. die Vorhand hat Grün Wenzel, Grün Ober, Eckeln Unter, Eichen Ober, Rothe Meune; legt sich aufs Kanera und paßt.

B. hat Grün Zehne, Roth Ober, Eichen König, Zehne und Meune; paßt.

C. hat Schellen König, Ober, Zehne, Nenne und Noth Unter, paß!

D. hat Eichen Wenzel, Grün Daus, Schellen Daus, Eichen Daus und Nothe Zehne: Spielt's.

A. ruft Kontra' nimmt die ausgewählte Eiche Neune und legt den Eichen Ober ab.

A. spielt aus: Nothe Nenne; B. giebt den Noth Ober; C. giebt zu dem Noth Unter; D. giebt zu: Nothe Zehne.

B. hat den Stich und spielt wieder: Eichen Neune; C. ruft Schellen Neune zu; D. nimmt mit Eichen Daus; A. ruft mit Grün Neune.

A. spielt nun Schellen Unter aus. B. ruft mit Grün Zehne; C. giebt Schellen Zehne zu; D. giebt Schellen Daus zu.

B. welcher es nicht für wahrscheinlich hält, daß A. der Kontraspiele, der voraus Einen Stich hat, auch noch die übrigen beiden machen werde, sagt, indem er den Stich herausnimmt: Kontra. — Wenn aber A. die beiden Blätter hat, welche D. hat, und umgekehrt Dieser die beiden Karten von Jenem, so müßte B. sein Kontraspiele verheeren, weil ausdaraus A. drei Stiche machen würde.

B. spielt wieder aus und ruft Eichen König; C. giebt Schellen Ober zu; D. ruft aus Grün Daus; A. ruft mit Grün Wenzel drüber.

Man spielt A. Grün Ober aus; B. giebt Eichen Zehne; C. giebt dem Schellen König; D. nimmt mit Eichen Wenzel.

A. hat also sein Kontra gewonnen, weil seine beiden Stiche die ersten sind; A. der Kontraspiele hat das Spiel verlohren, denn seine beiden Stiche sind nicht die ersten; D. der Spieler verlohert gleichfalls, weil er nur Einen Stich hat.

Wer ein Spiel verlohert muß Vöte sehen, er sei der Spieler, Kontra, oder Kontraspiele. Hier in diesem Spiele verlohren Zwei und beide müssen Vöte sehen. Das Vöte richtet sich nach dem Inhalt des Teller. Wenn nicht mehr als Ein Stamm auf dem Teller steht, so beträgt auch das Vöte so viel, stehen zwei, drei oder vier Stämme, so steht man zwei, drei, oder vier Stämme Vöte. Wenn aber über vier Stämme stehen, so beträgt das Vöte nicht mehr als vier Stämme oder Markten.

Wer ein Spiel gewinnt, der zieht Einen Stamm, auch zwei, drei oder viere, wenn soviel auf dem Teller steht. Sind aber über vier Stämme

vorhanden, so zieht man nicht mehr, als vier
Stämme.^{*)}

Wenn der Spieler, oder wie sonst aufgerufen
ist, um das Spiel zu gewinnen, gar keinen
Eisig bekommt, das heißt revolvirt wird, so
muß er nicht nur Väter legen, sondern auch an die
drei Mißspieler, wenn in dem Spiele die aufgewählte
Farbe Trumpf war, Jedem zwei Stämme oder Mark-
ten; wenn aber in einer andern Farbe gespielt wurde,
Jedem einen Stamm oder eine Marke bezahlen.

Wer drei Eisige macht, oder die beiden Eisigen,
ohne daß die drei übrigen Eisige in Eine Hand kom-
men und nicht der Spieler ist, aber auch weder zu
später Zeit Kontra oder Rekontra gesagt hat, der
ziehe nichts vom Teller; aber derjenige, welcher das
Spiel verliert, muß dinstungrachter Väter legen.

Wenn der Spieler so gute Karten hat, daß er
alle Eisige macht, so nennt man daselbst den Watsch
machen, oder maltschen. Zieht der Eine ein

^{*)} In dem Spiele unter Dritten werden nicht mehr
als 3 Eisige und gezogen, in dem Spiele unter Fünf-
ten aber nur Fachsen und Blüthen aber 16 auf 5, — und
unter Sechsen auf 10. —

211
Spiel an, und ein Anderer gräuet sich alle Eisige
zu machen, so kann er den Watsch ansetzen, und
hat damit den Vorzug. Es muß aber dardurch ein
Spiel vorher angekündigt sein, sonst ist es nicht er-
laubt den Watsch anzusetzen. Wenn schon ein Blatt
ausgespielt ist, so ist das Spiel unwiderruflich, und ein
Anderer kann nicht mehr mit dem Watsch überbieten.

Nur der Spieler, welcher den Watsch aufstellt
macht, oder ihn vorher angesagt hat, bekommt den
selben bezahlt, aber nicht der Kontraspieler. Dieser
muß sich, wenn er allein alle Eisige macht, damit
bequemen, den Spieler revolvirt zu haben, und er-
hält — außer dem, was er wegen seines gewonnenen
Gegenspiels vom Teller zieht — gleich den andern
beiden Mißspielern, in der aufgewählten Farbe 2
Markten oder Stämme, und in einer andern 1 Mar-
ke oder Stamm für die Revolve.

Wenn der Spieler den Watsch aufstellt macht
und ohne ihn angesagt zu haben, so erhält er, wenn
er in der aufgewählten Farbe siegt, von Jedem 2
Markten oder Stämme, und wenn eine andere Farbe
Trumpf war, von Jedem 1 Marke oder Stamm.

Wer den Watsch in ungewählter Farbe ansagt
und ihn gewinnt, erhält von Jedem 2 Markten oder

Stämme, und bezahlt im Fall des Verlustes eben
viel an jeden Mitspieler. Da der Watsch nicht
anders angelegt werden kann, als um ein vorher an-
gefügtes Spiel zu überbieten, so kann ein an-
gefügter Watsch in der aufgewählten Farbe
nicht verloren gehen.

Wenn der Spieler seine drei Stücke gemacht hat,
so kann er ohne Gefahr weiter spielen und den Watsch
verloren, denn wenn er auch nicht alle fünf Stücke
wirklich erhalten sollte, so ist er keiner Strafe unter-
worfen, wie der Spieler im Solo, der auf den Teller
sorgt und nicht wirklich alle Stücke macht. Wenn
ein Kontraplayer aufgetreten ist, so muß das Spiel
auf jeden Fall ausgespielt werden, weil es möglich ist,
daß derselbe erzwungen wird.

Wer den angelegten Watsch verliert, aber doch
drei Stücke gemacht, oder nur mit den beiden ersten
das Spiel gewonnen hat, der bezahlt zwar seine Stra-
fe an die Mitspieler, aber er nicht wegen des gewon-
nenen einfachen Spiels vom Teller. Nur in dem
Fall, daß er verbunden noch überdies Wör zu setzen,
wenn er auch drei Stücke oder nicht die beiden ersten
gemacht und mithin nicht nur den angelegten Watsch,
sondern auch das Spiel verliert.

Es ist an einigen Orten gebräuchlich, daß der,
welcher den angelegten Watsch gewinnt, alle auf
dem Teller stehenden Stämme zieht. Wenn er aber
den angelegten Watsch verliert, dabei jedoch das
einfache Spiel gewinnt, so zieht er wie gewöhnlich
nicht mehr als vier Stämme, sollte er aber nicht nur
den angelegten Watsch, sondern auch das Spiel ver-
lieren, so muß er fünf Wör setzen, also Alles was
auf dem Teller steht, beträgt.

Wichtig ist es eingeführt, daß man auch beim
angefügten Watsch nicht mehr als vier Stämme vom
Teller gewinnen kann, wie es beim einfachen Spiele
üblich ist. — Welche von diesen beiden Gewohnheiten
vorzuziehen sei, läßt sich schwer entscheiden.

Wenn der Kartengeber oder einen Wenzel oder
ein Daus herringenommen hat, so kann Niemand
mit dem Watsch überbieten, denn ein solches Spiel
muß gespielt werden.

Wenn man nicht zwei ganz gewisse Stücke in
der Hand hat, so passe man lieber, als daß man sich
zu sehr dem blinden Glück überläßt; denn es ist
wahrscheinlicher, daß man ein solches Spiel verliert,
als daß man es gewinnen wird.

Wenn man der Spieler ist und kein ganz ge-

wüßtes Spiel in der Hand hat, so fordert man ja nicht Trumpf, man würde sich sonst großen Schaden thun und selbst den Verlust des Spiels veranlassen.

Merkt man, daß Einer ein starkes Gegenspiel hat, so muß man diesem hinter die Hand zu kommen suchen, alsdenn wird man kein Spiel viel leichter gewinnen.

Wenn der Kartengeber auf den Stroh Unter, oder auf ein Daus spielt, so ist es rathsam, daß die Vorhand sogleich Trumpf fordert; denn oft hat der Spieler keinen Trumpf mehr und kann dann leicht revoktirt werden. Wenn aber der Kartengeber den Eichel Unter einnimmt, dann ist es nicht rathsam Trumpf zu fordern; es wäre denn, die Vorhand hätte sowohl Eichel, daß sie Kontra sagen könnte.

Wenn der Spieler den Wetzsch angefragt hat, oder wenn man merkt, daß er denselben beabsichtigt, so halt man die Farbe, welche ein Anderer schwirft; denn wenn Alle dieselbe Farbe abwerfen wollten, so könnte der Spieler leicht auf ein geringes Blatt eines Buch machen.

III.

Das Schaafkopfspiel.

Dieses Spiel hat mehrere Benennungen, die aber größtentheils nur provincial sind, überall aber kennt man es unter dem Namen Schaustopf.

In manchen Orten heißt es *Escalade* oder *Conversationspiel*, andernorts wird es das *Denunciationspiel* genannt, weil uns ursprünglich bei jedem Zuge die Farbe sowohl als die Anzahl der Trümpe angezeigt werden mußte.

Schaustopf wird es allen Orten nach darum genannt, weil man an verschiedenen Orten anstatt der Striche oder Zahlen die gewonnenen Steine durch Zusammenfügung einer Figur, welcher man Augen, Ohren, Nase, Zunge und Hüften gab, bezeichnete.

Zu einem vollständigen Kopf gehören nämlich 9 Striche oder fünf gewonnene Steine, die man 9 Steine machen kann. Will man nun dass die

Striche eine Figur bilden, so macht die Peripherie der Figur den ersten, die beiden Ohren den zweiten und dritten; die beiden Augen, den vierten und fünften; die beiden Hörner, den sechsten und siebenten; die Nase, den achten, und die Zunge den neunten Strich aus.



Wie wenig indessen der Name Schaafkopf diesem Spiele angemessen ist, mögen die Leser entscheiden. Im gemeinen Leben pflegt man mit dem Worte Schaafkopf die Einfalt und Dummheit eines Menschen zu bezeichnen. Dieses nun auf gegenwärtiges Spiel angewendet, so müßte es ein Inbegriff aller Einfalt und Dummheit sein, und gleichwohl giebt es, gewiß nur sehr wenig gesellschaftliche Spiele, die mehr Vergnügen gewähren, und das Herz mehr zur Fröhlichkeit stimmen, als eben dieses Spiel.

Da indessen der Name nichts zur Sache beiträgt, und die Benennung Schaafkopf allge-

mein angenommen worden ist, so müssen auch wir solche beibehalten, und wollen nur gegen alle Mißdeutungen feierlichst protestiren.

Dieses gesellschaftliche Spiel wird auf so vielerlei Weise gespielt, daß es schlechterdings nothwendig ist, keine Spielart mit Stillschweigen zu übergehen, weil jede ihre besondern Eigenheiten und Abweichungen hat. Die Karte wird rechts abgelesen, und links herum vertheilt, so wie auch das Spiel links herum geht.

1. Art.

Die erste und ursprüngliche Art des Schaafkopfs spielen vier Personen mit einer vollen Karte von 32 Blättern.

Die vier Personen theilen sich in zwei Compagnien, und um zu erfahren, wer gemeinschaftliche Sache mit einander machen soll, nimmt man vier Blätter von verschiedenem Werthe aus einer vollen Karte; theilt solche wohl untereinander, und läßt jeden Mitspielenden Eins davon ziehen. Derjenigen nun, welche die beiden höchsten Blätter gezogen haben, machen die eine, und die an-

dem Belben, die zweite Kompanie aus. Auf die Bitte thut hier weiter nichts an, als daß es erforderlich ist, daß die Beiden, welche eine Gesellschaft auszuwählen, einander gegenüber sitzen.

Wer das höchste Blatt gezogen hat, der muß den Anfang mit dem Kartengeben machen, und dessen Nachbar zur Linken hat das Ansprechen oder die Vorhand. Ein Jeder bekommt 3 Blätter, und zwar jedesmal vier. Dasselbe geschieht darin, daß die Farben nicht zusammen kommen sollen, damit der höchste Wenzel nicht so oft gegenwärtigen Trumpf macht, welches jedesmal geschehen muß, wenn keiner von den vier Spielern fünf Trümpe annehmen kann.

Die vier Unter sind unter der Vermuthung Wenzel allemal die höchsten Trümpe, welche Sache auch da, wenn es erwähnt wird, und zwar in folgender Ordnung: Der höchste Wenzel ist der höchste Wenzel, der zweite Wenzel ist der zweite, der dritte Wenzel ist der dritte und der vierte Wenzel ist der vierte Wenzel. Es sind also in jeder Farbe mit Inbegriff der Wenzel 12 Trümpe. Hat man nun mit Inbegriff der Wenzel in einer Farbe 12 Trümpe oder mehr, so muß man annehmen

a. h. anzeigen, daß man im Grunde sei, für das gegenwärtige Spiel die Trumpffarbe zu bestimmen. Dieses geht aber nach der Höhe und sobald Jeder seine 3 Blätter erhalten hat, so macht die Hochend den Anfang mit dem Anlegen. Hat sie fünf Blätter von Einer Farbe, die Wenzel mit dazu gerechnet, in der Hand, so muß sie dafür und die Erlaubnis zu werden dem Nachbar zur Linken überlassen. Kann diese auch nicht werden; so kommt die Höhe an den Dritten, und endlich an den Kartengeber. Kann keiner von allen Vierem 5 Trümpe aus der Hand nehmen, so ist derjenige, welcher den höchsten Wenzel hat gezwungen eine Farbe zu Trumpf zu machen. Geht ein solches Zwangsziel verloren, so schreiben die Gegner einen Strich, da sie im Gegentheil zum Strich schreiben, wenn ein angemessenes Spiel verloren geht.

Meldet die Hochend 5 Trümpe an, und der Zweite, Dritte oder Vierte hat davon auch fünf, so muß dieser es annehmen, und die Blätter werden nach ihren Einheiten ausgezählt, da alsdann derjenige, welcher die meisten Augen gesehen kann den Vorzug behauptet, und das Recht hat, das

Kampf zu bestimmen. Hat der Erste oder Zweite fünf Blätter gemeldet, und der Dritte oder Vierte kann deren 6 oder 7 ansetzen, so gelten diese, und jene werden unzulässig.

Im Schaafstossspiel wird auf zweierlei Weise gespielt. 1) Wenn die Blätter beim Anmelden aufgezählt werden, dann gelten sie alle 8, und zwar das Daus 11, der König, Ober, Unter und Zehn, jedes 10 Augen. Der Werth der Neune, Achter und Sieben liegt in ihrer Benennung. 2) Wenn aber die Augen oder Einheiten zum Gewinnen des Spiels gezählt werden, da gelten nur die 5 höchsten Blätter, als: das Daus 11, der König 4, der Ober 3, der Unter 2, und die Zehn 10 Augen oder Einheiten.

Derjenige, welcher ansetzt, giebt anfanglich bloß die Anzahl der Blätter an, auf welche er spielen will, und erst dann, wenn er nicht über deren zwei, die Fünf. Sobald dieses alles zugetragen ist, so spielt die Vorhand aus, und Jeder muß nun seinen ihm gegenüberstehenden Gegner zu unterstützen. Wenn das Spiel zu Ende ist und der Alalage hart mit seinem Gerande gewonnen, so macht er einen Strich, wenn einfach, und

zwei Striche wenn doppelt gewonnen ist. Einfach ist es gewonnen mit 61, — doppelt mit 91 Augen oder Einheiten, die der Spieler in seinem mit dem Schälifen gemeinschaftlich gemachten Stichen zählen kann. Verkehrt man dagegen das angelegte Spiel, so machen die Gegner einfach zwei, und doppelt vier Striche. Zählt jeder Theil in seinen Blättern 50 Augen, so wird von beiden Seiten nicht geschrieben, sondern man muß erst das folgende Spiel aufschreiben. Kommt nun dieselbe Partei, welche das vorige Spiel angelegt hatte, wieder ans Weiden, und gewinnt das Spiel einfach, so schreibt sie 1, und doppelt 1 Striche; verliert sie es aber, so schreiben die Gegner einfach 4 und doppelt 6 Striche. Sagt aber im zweiten Spiele die andere Partei dem Trumpf an, und verliert es: so schreibt die erste 3 Striche wenn einfach, und 3 Striche wenn doppelt verloren geht. Macht eine Partei in einem Spiele alle Striche, dann gewinnt sie einen ganz an Kopf extra und die Striche von beiden Seiten bleiben stehen.

Wenn um Geld gespielt wird, (welches sehr selten geschieht) so schreibt jede Partei ihren

Köpfe an, und wenn das ganze Spiel zu Ende ist, dann wird gegen einander abgerechnet. Wer die wenigsten Köpfe hat, muß dann den Ueberschuß der andern Parthei bezahlen. Die wird auch jeder Kopf sogleich bezahlt, je nachdem die Gesellschaft sich unter einander vereinigt.

Wo nun Wer gespielt wird, welches der gewöhnlichste Fall ist, da werden 3 Köpfe zu einem vollen Spiel erfordert; hingegen Parthei nun, welche von diesen 3 Köpfen zwei gewinnt, hat die ganze Parthei gewonnen, welche die andre bezahlen müssen.

An manchen Orten dürfen die Betheuerer gar nicht mittrinken; an andern trinken sie zwar mit, aber sie müssen warten, bis die Gewinner getrunken haben; am gewöhnlichsten aber geht das Trinken Reihe herum.

Man kommt auch an Orte, wo nach einem jeden gewonnenen Soule der Wirth jedem Soule seinen Antheil hier besonders giebt. Diese Einrichtung ist ohnkränzlich sehr lobenswerth; denn nicht zu gedenken, daß es viele gibt, welche sich für etwas sehr Großes anrechnen, wenn sie für zwei oder drei Mann tranken, so geht es auch

Wiele, welche das darauf sich von diesem Spiele zurückziehen, weil sie einander gar nicht, oder doch mit einem Widerwillen aus einem Glase oder Krüge trinken, woraus schon mehrere Personen getrunken haben.

Von den Wenzeln.

Die Wenzel sind in diesem Spiele das, was bei drei Haupt-Kategorien im Solospiele sind - d. h. sie sind die höchsten Trümpe, es mag eine Farbe zu Trumpf gewählt werden, welche nur weiß. Man hat also in jedem Soule elf Trümpe zu merken, als 4 Wenzel und 7 Farbetrümpe. Ihre Ordnung ist folgende:

1) der Eichel, 2) der Erbsen, 3) der Nuss, 4) der Schellen-Ameise, 5) das Roth, 6) der Ring, 7) der Stab, 8) die Zehn, 9) die Dreizehn, 10) die Acht und 11) die Sieben in der Farbe.

So groß nun die Vorzüge der Wenzel vor den Farbetrümpfen sind, so unbedeutend ist ihr Werth, wenn es auf's Ziehen der Augen, die zum Spiel erforderlich sind, ankömmt; denn jeder Mann

zel, Spiel war zwei Augen und ist folglich unter allen zählbaren Blättern das niedrigste.

Jeder Wenzel übertrifft zwar den größten Karte herum, allein sobald nur dem niedrigsten Trumpf gefordert wird, so muß sich der höchste Wenzel stellen, wenn er nicht von einem andern Trumpf gedeckt ist. Daß die Wenzel außer den Farberumpfen, auch Einer den Andern überwiegen, der Eichen alle übrigen, der Grüne den Roth und Schwarzen, und der Rothe den Schwarzen — das bedarf kaum einer Bemerkung.

Einige Erinnerungen für Anfänger.

1) Wenn man die Vorhand und die höchsten Wenzel hat, so muß man ihn solchen fordern, um den Gegnern ihre Stärke zu benehmen, daß sie dadurch nicht stehen können, wenn man Dasei und andere Freiblätter zu spielen hat.

2) Wenn man zwar fünf Trümpe aber kein hohen Wenzel hat, so muß man mit dem niedrigsten Trumpf anfordern, damit die Wenzel oder andere hohe Trümpe herumkommen, und man

sich dadurch von Unbegriffen verlosse auch ein schlechtes Spiel zu gewinnen.

3) Hat man wenig und auch ganz unbedeutende Trümpe oder gute Blätter in den andern Farben, so handelt man der Klingheit gemäß, wenn man ihn anfordert, um die Stärke seines Gegners in Trümpfen zu erforschen und die Gefahr am Ende weniger gefährlich zu machen. Kommt der Freund aus Spiel, und er fordert auch wieder ihn nach, so steht er dadurch zu erkennen, daß man sich nicht auf ihn verlassen soll, und nun muß man Gebrauch von seinen guten Farberumpfen zu machen suchen.

4) So notwendig es ist, bei gutem Farberumpfen Trümpe zu fordern, so nachtheilig ist es zu fordern, wenn man eine oder zwei Memonen hat: denn man bestimmt sich durch Fördern selbst seine Stärke, und wenn dann die Farberumpfe gespielt werden, so kann man nicht mehr stehen.

5) Wenn Trumpf gefordert wird, muß Jeder bedenken, jedoch ist Niemand gezwungen seinen Vorzug zu überreichen, wenn man mit einem andern Trumpf antworten kann.

6) So lange man Farbe hat, muß man belieren, ist man aber in einer Farbe erneuert, so ist man nicht gezwungen mit Trumpf zu stehen, wenn man seinen Vortheil nicht dabei sieht.

7) Wenn Einer falsch abspielt oder Farbe verläugnet, so machen die Gegner einen Stich, wenn auch noch keine Wahrscheinlichkeit vorhanden ist, daß sie nachdem der Fehler entdeckt und verbessert worden ist, das Spiel gewonnen hätten. Gewinnen die Gegner unter diesen Umständen das Spiel, so schreiben sie an, was sich dabei gehört; denn der bereits geschehene Stich war bloß Strafe für das von der andern Partei begangene Versehen.

8) Bleibt Einer zu, ehe die Kohe an ihm ist, oder wußt er während des Spiels seine Mängel vorzüglich auf, so hat die Gegenpartei das Spiel gewonnen.

9) Wenn Einer seine Karten verliert, es sei aus Karten oder durch Verdröhen, so können die Gegenspieler, wenn sie die Wahrscheinlichkeit nicht ausreizen, daß sie das Spiel nicht gewinnen werden, ohne Quittung ohne Umstände weglegen, und auf ein neues Spiel drängen. Wäre aber sich nicht

Einer mit der Farbe, in welcher er das Spiel hat, so kann dieses nicht verwechselt werden, wenn es einmal auf eine Art geschieht, daß das Interesse samkeit der Andern nicht dadurch regt gemindert wird.

B.

Die gewöhnliche Schachspielart unter vier Personen wird mit vier Bänken zu spielen, welcher von der erst beschriebenen gänzlich ab.

Hierbei wird weder um den Sieg noch um einen Ehrgeizhafter umkämpft, sondern Jeder ist auf seinen eigenen Vortheil bedacht ohne sich weiter um das Interesse eines Andern zu bekümmern.

Hier müßte auch nicht bei jedem Spiel ein neuer Trumpf gewählt, oder die Anzahl der Blätter angelegt, sondern Esche ten die bei, in dem während Trumpf.

Jeder Mitspieler muß zwei Stiche machen, so viel Stiche als er darüber macht, so viele Punkte oder Marken werden ihm dafür bezahlt, bestimmt er oder nur Einen Stich, so muß er eine Marke

begreifen, und wenn er gar keinen Stich macht, zwei Marken.

Es kommt hier nicht darauf an, was und wie viel Augen oder Fingerringe in einem Stiche sind, sondern bloß die Anzahl der Stiche entscheidet den Gewinn und Verlust.

Will man mit Vortheil spielen, so muß man genau auf die Trümpe Acht geben, denn es ist nicht genug zu wissen wie viel, sondern man muß auch wissen, welche Trümpe zugegeben worden sind.

Je besser die Farbenblätter sind, desto noch mehr ist es Trumpf zu fordern; hat man aber Reueisen, dann ist das Fordern schädlich.

So lange man Farbe hat, muß man bedenken, hat man aber die geforderte Farbe Reueisen, dann muß man auf Trumpf absehen, und wenn einer der Nachfolgenden dieselbe Farbe auch noch hat, so muß er übersehen, kann er dies nicht, dann ist ihm erlaubt ein anderes Blatt außer Trumpf zugeben.

Wer Farbe verknagert oder mit Unrecht absteht, muß dem, welcher das höchste Blatt von

der Farbe hatte, das Stich zurückgeben, und auch Abbruch noch eine Marke als Strafe.

Der Trumpf verknagert, kann in der Folge keinen Stich auf Trumpf machen; wenn gleich seine Trümpe die höchsten sein sollten, und derjenige, welcher nach ihm den höchsten Trumpf hat, bestimmt den Stich.

Wer zuzieht, ehe die Reihe an ihm ist oder seine Trümpe auf den Tisch wirft, macht sich aller Stiche verlustig, und muß auch darüber zwei Marken Strafe erlegen, welche dinstigem bekommen, welche die zwei niedrigsten Trümpe haben.

C.

Die dritte Art Schaustopf zu spielen, geschieht mit sechs Bängeln, und waren vier Personen.

Die Zahl ist dieselbe wie bei der ersten Art, so wie auch der Gang des Spiels: d. h. zwei und zwei machen gemeinschaftliche Sache mit einander, und den Gewinn bestimmt die Mehrheit der Augen, aber nicht die Anzahl der Stiche.

Der Elch oder Ober ist der höchste Bengel, der Grün oder der mitt, dann folgt der F.

ersten Unter als der dritte, der Dritte Unter als der vierte, der Vierte Unter als der fünfte, und der Fünfte Unter als der sechste Wenzel. Man hat also hier in Roth und Schellen 11, und in Eichen und Grün 12 Trümpe zu merken, da bei den ersten beiden Arten des Schaafkopfs in jeder Farbe nur 2 Trümpe vorhanden sind.

Es wird eben so gemeldet, wie bei der ersten Art; unter fünf Wäurer kann man nicht ansetzen, und wer die meisten Wäurer hat, der macht Trumpf. Wenn von zwei Spielern eine gewisse Anzahl Wäurer gemeldet werden, so werden sie auf dieselbe Weise ausgerechnet, wie bei der ersten Art. Ist dieses betragt, d. h. angemeldet und von den übrigen gepößt, so spielt die Vorhand aus.

Es ist ein sehr großer Nachtheil, wenn man während des Spieles die Trümpe sowohl, als auch die Augen, die man in seinen Stichen bekann, sorgfältig zählt. Bei dieses unwillkür, wird, wenn er auch übrigens noch so gut spielt, es nur so weit bringen, als dergleichen, welche diese Worte schreie befolgen.

Wenn der Dritte gemeldet, und mit einem kleinen Trumpf angefordert hat, so muß der Dritte (sein Gehülfe) seinen höchsten Wenzel aufsetzen, und wenn er am Spiel steht, gleich wieder nachsuchen. Kommt alsdann der Erste zum dritten male, und sein Gehülfe hat keinen Trumpf mehr, so muß er ein Blatt von demjenigen Farbe ziehen, in welcher er das Dase hat, aus wo möglich keine Zehne: denn da es allgemein angenommen ist, daß eine Zehne nicht markirt, so wird auch der Dritte, wenn er erndet das Spiel verliert, gewiß nur die Farbe annehmen.

Jene, die mit Trümpfen versehen sind, desto mehr muß er, wenn er nicht auch gute Farben hat, darauf bedacht sein, seine Gegner unkräftig zu machen, ohne jedoch seine Karte ganz aus den Händen zu geben, d. h. er muß nur seine nöthigsten Trümpfe ansetzen, und sehen, ob auch sein Gehülfe ihm helfen kann. Dieser muß dann die keine höchsten Trümpfe schonen, und immer mit Forderung fortfahren, so lange er kann. Auf diese Weise behält der Spieler seine Karte, und folglich auch das Ubergewicht über die Gegner.

schönste Spiel verlohren. Man sehe daher niemals seine Gegner als zu schwach an; denn dieses macht sicher, und ist sehr häufig der Veranlassung, daß das Spiel verlohren geht.

Das Gewinnen oder Verloren des Spieles wird eben so angeschrieben, als bei der ersten Art.

D.

Die vierte Art Schachkopf zu spielen geschieht mit 8 Baweln unter vier Personen, nach unten stehend sich von der vorhergehenden Art nur dadurch, daß man in jeder Farbe 14 Krümme zuwerfen hat, nämlich 8 Baweln und 6 Hartenkrümme.

Die Baweln folgen in der Ordnung also auf einander:

1. der Eichen	5. der Eichen	} Unter
2. — Eichen	6. — Eichen	
3. — Roth	7. — Roth	
4. — Schellen	8. — Schellen	

Die Hartenkrümme sind:

- 1) der Dorn, 2) der Stachel, 3) der Zeh, 4) der Haken, 5) die Ache, 6) der Eisen.

Wenn man nun vier-jwei Baweln, folglich zwei Hartenkrümme mehr zu werfen hat; so muß man sich wohl versehen, daß man sich nicht unnötig Schaden zufügt; denn je stärker ein Hand ist, desto mehr Vorsicht wird erfordert ihn zu bezwingen.

Diese Art Schachkopf zu spielen ist abgesehen der vorigen völlig gleich, die Spieler theilen sich in zwei Compagnien, es wird eben so gemischt, gezählt, getheilt und angeschrieben, auch die angeführten Spielregeln finden hier ihre Anwendung.

E.

Die fünfte Art Schachkopf zu spielen, geschieht mit 6 Baweln und unter 4 Personen, welche sich in zwei Compagnien theilen. Diese unterscheidet sich von den vorhergehenden dadurch, daß hier die Anzahl der Würfel nicht gemindert wird, sondern daß Schellen immer während Krümme zuwerfen. Die sechs Baweln sind: der Eichen und Eichen, der Eichen, Eichen, Roth und Schellen.

Im dieser Art ganz eigener Umstand ist der, daß die Compagnie, von welcher der Spieler den

Einzelu Oder ober dem höchsten Bengel hat, das Spiel entweder gewonnen muß, oder doppelt ge-
braucht wird. Gewinnen es nämlich die Gegner,
so schreiben sie zwei Punkte an, wenn sie es ein-
mal — und drei — wenn sie es doppelt ge-
winnen.

Es ist zwar kein Verhältniß bei diesem Spiele,
denn wenn der Inhaber des höchsten St. ges mit
seinem Gefährten das Spiel einfach gewinnt, so
darf er nur einen, und doppelt — zwei Punkte
aufschreiben, folglich kann diese Partie nie gewin-
nen, aber sehr oft verlieren. Es ist aber einmal
eingeführt Gewohnheit, gegen die sich weiter nichts
sagen läßt.

F.

Die Spieler sind getheilt unter 6 Personen
und mit 36 Stücken, indem man die 36 Stücke
in der Hand hält, welche in den vorherge-
henden Arten paragonirt werden. Man hat
sechs Bänke, den Fischen und Vögeln Oder mit
den vier Karten, nach der bekannten Ordnung.

Diese Art ist neu unterhalten, als alle vor

her beschriebenen, obwohl auch nicht zu langweilig,
daß man hier mit weit mehr Schwierigkeiten zu
kämpfen hat, als in den fünf ersten Arten; denn
die Gesellschaft theilt sich zwar auch wie in zwei
Kompanien, allein man hat auch drei gefährliche
Freunde gegen sich.



A, C, und E, machen die eine, und B, D, und
F, die andere Kompanie aus.

Bei dieser Art wird selten getheilt, sondern
Schalcken ist allemal Trampel, daher hat
man in diesen Spielen auf 16 Taktische eine Aufs
merklichkeit zu richten.

Man findet zwar auch Gesellschaften, wo 12
Spieler sind, allein dieses macht das Spiel lange
walle, denn da gewöhnlich mehrere Spiele vor
handen sind, welche erst ausgerechnet und berechnet
werden müssen, so wird dadurch viele Zeit ver-
loren.

schwächen. Diese Schwierigkeiten fallen weg, wenn jedesmal Schellen Trumpf ist; denn in diesem Falle kann die Warhand schon ausspielen, ehe noch die Gegner ihre Blätter ansehen haben.

Unter 6 Personen ist es allerdings nochwendig daß Trumpf gefordert wird; denn je besser die Farbenbilder sind, die man in der Hand hat, desto mehr ist man der Gefahr ausgesetzt, abgeblendet zu werden, weil es wahrscheinlich ist, daß die Farbe in einer, ja auch wohl in zwei Händen rennen kann. Hat man aber die Gegner in Trumpf geschwächt, dann kann man sich mit desto größerem Vortheile seiner Freiblätter bedienen.

Spielet ein Spieler eine Farbe, die man nicht beherrschen kann, so lasse man sich so nicht gelähmt, mit einem kleinen Trumpfe aufzusuchen; denn höchst wahrscheinlich hat dieser mehrere Blätter von der angespielten Farbe, und sucht dadurch einen seiner nöthigen Belegarten zu verschaffen, durch Übergabe den Stich zu bekommen. Hat man also die Farbe nicht, so suche man entweder hoch auf oder gar nicht, sondern suche lieber hinter die Hand zu kommen, um seinen Verlust desto besser betrogen zu können.

Es ist es ist, daß die bisher beschriebenen Spielarten sehr viel Veränderungen gewahren, und oft die veränderlichste Puppe in Trübsalzeit erschaffen, so hat man doch in den neuern Zeiten sich Mühe gegeben, noch mehr Mannigfaltigkeit damit zu verbinden, um es immer noch angenehmer und unterhaltender zu machen. So ist denn

C.

Die siebente Art enthalten, welche zwar auch nur unter vier Personen, aber mit doppelter Karte gespielt wird. Man nimmt nämlich aus zwei verschiedenen Kartenspiele die vier Achten und Sieben heraus, so daß überhaupt 48 Blätter bleiben, welche in vier gleiche Theile vertheilt werden, so daß Jeder 12 Blätter bekommt. Wenzel sind des Eigens und Ochs Ober und die vier Unter.

Wenn nun bei diesem Spiele alle Blätter doppelt vorhanden sind, so hat man auch 22 Wenzel zu spielen, und noch Schellen allemal Trumpf ist, so hat man auch 20 Farben-Trumpfe, und folglich zusammen 22 Trumpfe.

Die Wenzel folgen in gewöhnlicher Ordnung auf einander, nur mit dem einzigen Unterschiede,

daß hier jeder doppelt vorhanden ist, und daß der ja erst Gespielte allemal den Vorzug hat. z. B. wenn Einer mit dem Eichen Ober als den höchsten Bengel Triumpf fordert, und ein Anderer hat den zweiten Eichen Ober und weiset seinen Triumpf dabei, so muß dieser den jüngsten zugeben, ohne daß er einen Stich damit machen kann. Eben so verhält es sich auch mit den übrigen Triumpfen und Farbenblättern, z. B. es steht Einer das Eichen Daus aus, und der Andere hat das zweite Eichen Daus nicht besetzt, so muß er es zugeben, Wenn man der Fall eintritt, daß ein Daus, oder besonders ein hoher Wenzel zugegeben werden muß, so nennt man dieses brummen, und solche Fälle geben nicht selten Veranlassung, daß die unangenehme Laune der Gesellschaft immer aufgeweckt wird.

Die Wahl oder das Zusammenkommen in Ordele geschieht auf die nämliche Weise, wie in den vorher beschriebenen Arten, nämlich die zwei Personen, welche die zwei höchsten Däuer ausweisen, machen die eine, und die, welche die zwei niedrigsten, Däuer anzeigen haben, die andere Compagnie aus. Wer das höchste Blatt zieht, der muß den Anfang mit dem Absteigenden machen.

Das Schwerste bei dieser Art ist ohnfeindlich das Zählen der Augen während des Spieles, und gleichwohl ist es höchst notwendig, wenn man mit Botzschern spielen will.

Wenn man mit Einer Karte Schaaßkopf spielt, so braucht man zum Hervorbringen nur 61 Augen zu zählen, mit doppelter Karte hingegen muß man 122 Augen zählen können, wenn man schreiben will, und dieses ist in der That keine so leichte Sache.

Jedes einfach gewonnene Spiel wird mit einem Stich oder einer Echse, und jedes doppelte mit zwei Stichen oder zwei Echsen bezeichnet, und die Compagnie, welche parirt vier Stiche oder vier Echsen scheidet, die hat das Spiel oder einen Kopf gewonnen.

Bei Schaaßkopf nur dreierlei setzen um Geld, sondern gewöhnlich um Bier gespielt wird, so muß man diejenigen, welche von drei Köpfen zwei oder dreien, eine Danksilbe oder einen Krug Bier erhalten, welches gemeinschaftlich getrunken wird.

Einige Bemerkungen für Anfänger.
Der Hauptfehler muß vor allen Dingen seine Däuer spielen, soviel er kann hat, und dann erst

Trumpf fordern. Hat er aber keine Däuser, die beide von einer Farbe, dann ist es gut wenn er fordert, und so möglich seinen Gehähen und Spiel zu bringen sucht. Hat der Aufsteher mehrere Däuser, so muß er mit dem den Anfang machen, in dessen Farbe er am wenigsten belegt ist. Doch über diesen Punkt läßt sich nichts mit Gewißheit bestimmen, denn oft hat man ein Daus gar nicht begehrt, und es wird dennoch abgewiesen, und eben so oft hat man auch dann so wohl vier Blätter bei einem Dause, und es geht ohne zu fluchen zu werden glücklich durch.

Was hätte ich eine Farbe zweimal zu spielen? wäre denn, der Gehähe wider in der anderen Farbe Reue, oder er hatte das zweite Daus gegeben? denn man kann bei einem guten Spieler aus gewis anerkennen, daß es eintreten die angegebene Farbe gar nicht mehr, oder in vielen Fällen davon habe. Geht aber auch, der Gehähe hätte bloß noch die Reue oder ein oder zwei unbedeutendes Blatt, so bringt das nicht spielen auch weiter keinen Schaden. Denn kann die Gegner das zweite Daus an, so muß er seine Blätter auch abgeben.

Wenn die Backhand Trumpf fordert, so muß dessen Gehähe, wenn er Däuser hat, seinen höchsten Wenzel aufsetzen, um das Spiel zu gewinnen. Hat dieser aber keine Däuser, so geht er dieses seinem Freunde dadurch zu erkennen, daß er den Stich nicht annimmt, jedoch muß er immer einen solchen Trumpf aufsetzen, daß die Gegner nicht den Stich auf dem Dause bekommen.

Wenn man nicht mehrere hohe Wenzel in einer Folgerfolge hat, so muß man immer mit einem kleinen Trumpf anfordern, und mit einem hohen Wenzel aufsetzen.

Wenn Einer eine Farbe abläßt, so muß dessen Gehähe, so oft er aus Furcht kommt, dieselbe Farbe wieder nachspielen. Auf diese Weise wird Dieser sein Kartenblätter los, und Jener kann dann ganz sein Gedanke von seinen Trümpfen machen.

Ein sehr großer Vortheil ist es, wenn man seine Däuser in Sicherheit zu bringen sucht. Wenn daher der Freund ein Daus anfordert, von dessen Farbe man das zweite hat, so thut man wohl, wenn man solches pagirt; denn die Fäße sind sehr selten, daß eine Farbe zweimal in jeder Hand ist. In dem kann man zu Noth aus Noth

Trumpf fordern. Hat er aber keine Däuer, oder beide von einer Farbe, dann ist es gut wenn er fordert, und wo möglich seinen Gehähen ans Spiel zu bringen sucht. Da der Auspieler mehrere Däuer, so muß er mit dem den Anfang machen, in dessen Farbe er am wenigsten besetzt ist. Doch über diesen Punkt laßt sich nichts mit Gewißheit bestimmen, denn oft hat man ein Daus gar nicht besetzt, und es wird dennoch abgestochen, und eben so oft hat man auch drei in wohl von Däuer bei einem Daus, und es geht ohne gestochen zu werden glücklich durch.

Man hüte sich eine Farbe zweimal zu spielen, es wäre denn, der Gehähe wäre in der angespielten Farbe Renonce, oder er hätte das zweite Daus zugegeben; denn man kann bei einem guten Spieler als gewiß annehmen, daß er entweder die angespielte Farbe gar nicht mehr, oder den wahren Kding davon habe. Gelegt aber auch, der Gehähe hatte bloß noch die Reine oder ein solches unbedeutendes Blatt. So dringt das Nothspiel auch weiter keinen Schaden, denn spielen die Gegner das zweite Daus aus, so muß man keine Däuer auch zugeben.

Wenn die Vorhand Trumpf fordert, so muß dessen Gehähe, wenn er Däuer hat, seinen höchsten Wengel aufstehen, um aus Spiel zu kommen. Hat dieser aber keine Däuer, so geht er dieses seinem Freunde dadurch zu erkennen, daß er den Stich nicht annimmt, jedoch muß er immer einen solchen Trumpf aufstehen, daß die Gegner nicht den Stich mit dem Daus bekommen.

Wenn man nicht mehrere hohe Wengel in einer Fächerreihe hat, so muß man immer mit einem kleinen Trumpfe anfordern, und mit einem hohen Wengel aufstehen.

Wenn Einer eine Farbe abthut, so muß dessen Gehähe, so oft er aus Spiel kommt, dieselbe Farbe wieder nachspielen. Auf diese Weise wird Dieser seine Farbenblätter los, und Jener kann einen guten Gebrauch von seinen Trümpfen machen.

Ein sehr großer Vortheil ist es, wenn man seine Däuer in Stichchen zu bringen sucht. Wenn daher der Freund ein Daus anspielt, von dessen Farbe man das zweite hat, so thut man wohl, wenn man solches zugebt; denn die Fälsche sind sehr selten, daß eine Farbe zweimal in jeder Hand ist. Im Noth kann man zur Noth eine Ausnahme

zu machen, wenn man das Daus nicht zu stark besetzt hat, weil in dieser Farbe 10 Blätter vorhanden sind. Hat man in Eichen und Grün das Daus und die Zehne, dann muß man die Zehne und nicht das Daus zuwerfen; denn geht auch am Ende das Daus verloren, so läßt man ein einziges Auge ein, dafür ist es aber auch möglich, daß man mit dem Dause noch einen Stich machen kann.

Wenn man zum Abstecken gezwungen wird, so nehme man jedesmal einen solchen Trumpf, daß die Gegner den Stich nicht mit der Zehne oder mit dem Dause bekommen. Je mehr Augen der Stich enthält, desto höher muß man aufstehen.

Hat man ein Daus gespielt, und man hat noch so viele Blätter von derselben Farbe, daß sie in zwei Händen renonce sein muß; so darf man sie schlechterdings nicht nachspulen, wenn auch der Gehülfe schon das erstemal nicht bekam; denn dieser glaubt sich sicher, steht mit einem jählbaren Trumpfe, und wird dann von dem Gegner überhochen, welches oft großen Nachtheil bringt.

Man spielt jederzeit so, daß der Gehülfe nicht verloren geführt wird. Man opfert also lieber zwei

oder ein Daus oder ein ander gutes Blatt auf, als daß man seinen Gehülfen um sein ganzes Spiel bringe. Es ist besser, es geht ein Daus verloren, als das ganze Spiel.

Je stärker man in Trumpf ist, desto mehr muß man solchen zu benutzen suchen. Es treten zwar zuweilen Fälle ein, wo man eine ganz falsche Berechnung macht, und sich sehr schadet, allein das darf man sich nicht abschrecken lassen, seinen Plan zu verfolgen; denn im Ganzen genommen überwiegt doch der Vortheil den Nachtheil, der gewöhnlich daraus entsteht.

H.

Die achte Art Schachkopf zu spielen, geschieht mit zwei Karten und 12 Buzeln, aber unter 6 Personen. Auch hier werden die Achen und Eiben aus beiden Karten herausgenommen, so daß 48 Blätter bleiben, welche in 6 gleiche Theile vertheilt werden.

Die Gesellschaft theilt sich in 3 Compagnien und die Wahl des Zusammenstehens geschieht durch das Ziehen der Blätter.

Auch hier ist Schellen (immerwährender Trumpf,

und die Wenzel sowohl als die Blätter in den Karten folgen in gewöhnlicher Ordnung auf einander.

So notwendig es aber ist, unter vier Personen erst die Däuser zu spielen und dann Trumpf zu fordern, so notwendig ist es hier erst Trumpf zu spielen und dann die Däuser; denn da die Fordeblätter in sechs Händen vertheilt sind, so kann man kaum darauf wetten, daß eine Farbe in einer, auch wohl in zwei oder drei Händen Renonce sein werde. Man suche also vor allem Dingen die Gegner in Trumphen zu schwächen, und dann spiele man seine Däuser.

Wenn aber nun Trumpf gefordert wird, so muß man jederzeit auf die Lage Rücksicht nehmen, in der man sich befindet, ehe man zugebt oder aufsteht. Es würde sehr schade sein, wenn man in der Mitte einen hohen Wenzel aufstehen würde, da man noch einen oder zwei Freunde hinter sich hat, welche die Gegner mit weit größerem Vortheile belauern können. Hat man aber die Hinterhand, dann muß man den Stich so möglich nicht aus den Händen lassen, und dann gleich weiter nachfordern.

So schwer es ist unter Ersten richtig zu

zahlen, ohne das Spiel aufzuhalten, so groß ist der Vortheil den man davon hat, denn es trägt sehr viel zum Gewinnen des Spiels bei.

In dieser Art machen nicht drei sondern fünf Köpfe eine Tour aus, und diejenige Compagnie, welche zu erst 3 Köpfe macht, hat die Tour gewonnen, welche die andern bezahlen müssen.

1.

Die neunte und letzte Art Schaafkopf zu spielen, geschieht unter acht Personen, mit zwei vollen Karren oder 64 Blättern und 16 Wenzeln, den vier Oben und den vier Unten, in derselben Ordnung, welche bei der vierten Art angegeben ist.

Dieses ist ohnstreitig die aller schwerste Art, und wird auch nur äußerst selten gespielt, weil sehr viel Aufmerksamkeit dazu erfordert wird; denn man hat hier außer den 16 Wenzeln noch 12 Fordeuräume, also die beträchtliche Zahl von 28 Trumphen zu merken. Schellen ist allemal Trumpf.

Die acht Personen theilen sich in zwei Compagnien, und die Wahl entscheidet, wer gemischte Gesellschaften mit einander zu machen hat.

Man hat hier eben dieselben Regeln zu beob-

achten, wie bei der sechsten Art, nur daß hier 4 Wenzel und 2 Farbentünche mehr zu merken sind.

Allgemeine Observation.

Wenn die Karte vergeben wird, so wird deswegen nicht wieder von neuem gegeben, sondern wer ein Blatt zuviel bekommen hat, muß sich gefallen lassen, daß der, wachem es fehle, sich ein Blatt von den Seengen nimmt, er mag nun ein Wenzel oder einen Trumpf oder ein unbedeutendes Blatt herausziehen, das gilt gleichviel, er muß behalten was er gezogen hat. Sobald aber Einer zwei oder mehrere Blätter über seine bestimmte Anzahl hat, dann muß von neuem gegeben werden.

Wenn während des Spiels ein Blatt ungeworfen wird, so wird deswegen nicht noch einmal gegeben; wird aber ein ganzer Wurf, d. i. 4 Blätter ungeworfen, dann muß noch einmal gegeben werden.

Wenn Einer falsch abspielt, so machen die Gegner einen Strich. Sind diese der Spielende Thel, und sie gewinnen ihr Spiel, so machen sie zwei Striche und wenn die Andern gar mäßig werden, drei Striche. Derjenige Parthei aber, deren Mitglied falsch abgespielt hat, darf nicht scheitern, wenn sie auch wirklich das Spiel gewinnt.

IV.

Das Einwerfen.


Das Einwerfen wird mit einer vollständigen deutschen Karte von 32 Blättern unter vier Personen gespielt. Die Karte wird rechts abgehoben und links herum vertheilt.

Ein jeder Mitspielender bekommt 8 Blätter, und zwar jedesmal zwei, und das letzte oder unterste Blatt, welches dem Kartengeber übrig bleibt, bestimmt gewöhnlich den Trumpf. So aber nur zwei Karten gespielt wird, da nämlich der, welcher dem die zweite Karte zuzuklebens, oder dem, dem Geber gegenüber Sitzenden, zur rechten Hand ist, oder die gegenwärtige Vorhand, durchs Abheben den Trumpf.

Wenn das unterste Blatt den Trumpf bestimmt, so muß es allemal öffentlich vorgezeigt oder auf den Tisch gelegt werden. Vergesse der Kartengeber dieses zu thun, und legt er es verdeckt mit zu seinen übrigen Blättern, so hat die Vorhand das Recht einen Trumpf nach Gefallen zu wählen.

So wenig der Abheber in andern Spielen die unterste Karte befehlen darf; so nothwendig ist es gewissermaßen in diesem Spiele, weil man theils weniger Gefahr läuft auf Kosten der Unvorsichtigkeit des Kartengebers großen Spielen ansageht zu sein, und theils, weil man eben nicht Ursache hat, seine Aufmerksamkeit auf die Finger gewisser Kartengeber zu verwenden. — Eben so ist es dem Abheber hier auch erlaubt, das unten liegende Blatt öffentlich bekannt zu machen, ohne daß man auf die Bekanntmachung des Kartengebers zu warten nöthig hat.

Die vier Spieler theilen sich in zwei Compagnien, das heißt die Beiden, welche einander gegenüber sitzen, machen gemeinschaftliche Sache, und gewinnen oder verlieren das Spiel mit einander:

A.  A. und C. sind die Eine, B. und D. die andere Partei. —

Die Wahl der Pükke geschieht auf zweierlei Weise; entweder es hebt Jeder von einer auf dem Tische liegenden vollen Karte, einige Blätter ab, und zeigt das Häufchen davon der Gesellschaft

oder man nimmt vier Blätter von ungleichen Werth, machet solche wohl untereinander, und läßt Jedem Eins davon ziehen. Die beiden höchsten Blätter machen dann die eine, und die beiden niedrigsten, die andere Compagnie aus. Derjenige, welcher das höchste Blatt gehoben oder gezogen hat, heißt der König, und hat das Recht sich seinen Platz zu wählen, die Andern aber müssen sich im Niederstehen nach dem Könige richten. Sollten im ersten Falle zwei Spieler Blätter von einerlei Werth abheben, so müssen diese noch einmal losen. Eben so verhält sich auch mit dem Königsplatz, z. B. A und B wählen zum König, C aber zum Ober und D eine Seiden; so machen zwar A und B gemeinschaftliche Sache mit einander, aber um den Königsplatz müssen sie dem Angehörigen noch einmal losen, und wer nun das höchste Blatt zieht oder abhebt, der wird König.

Alle diese Willkührigkeiten können aber vermieden werden, wenn man sich der letzten Wahlmethode bedient. Da weiß Jeder gleich seinen bestimmten Platz und auch seinen Gehälften.

Der, welcher das höchste Blatt nach dem Abzuge gezogen hat, ist dessen Gehälften, und legt sich

So wenig der Abheber in andern Spielen die unversetzte Karte besetzen darf; so nothwendig ist es gewissermaßen in diesem Spiele, weil man theils weniger Gefahr laufe auf Kosten der Unvorsichtigkeit des Kartengebers großen Spielen ausgesetzt zu sein, und theils, weil man dann nicht Ursache hat, seine Aufmerksamkeit auf die Finger gewisser Kartengeber zu verwenden. — Eben so ist es dem Abheber hier auch erlaubt, das unten liegende Blatt öffentlich bekannt zu machen, ohne daß man auf die Verheimlichung des Kartengebers zu werthen nöthig hat.

Die vier Spieler theilen sich in zwei Kompagnien, das heißt die Beiden, welche einander gegenüber sitzen, machen gemeinschaftliche Sache, und gewinnen oder verlieren das Spiel mit einander:

A
 A. und C. sind die Eine, B. und D. die andere Partey. —

Die Wahl der Plätze geschieht auf zweierlei Weise: entweder es hebt Jeder von einem auf dem Tische liegenden vollen Korte, einige Blätter ab, und zeigt das Uebrige davon der Gesellschaft

oder man nimmt vier Blätter von ungleichen Werthe, mischt solche wohl untereinander, und läßt Jedem Eins davon ziehen. Die beiden höchsten Blätter machen dann die eine, und die beiden niedrigsten die andere Kompagnie aus. Derjenige, welcher das höchste Blatt gezogen oder gezogen hat, heißt der König, und hat das Recht sich seinen Platz zu wählen, die Uebrigen aber müssen sich im Niedersehen nach dem Könige richten. Sollten im ersten Falle zwei Spieler Blätter von einerlei Werth abgeben, so müssen diese noch einmal losen. Eben so verhält sich auch mit dem Königsplatz, z. B. A und B wählen einen König, C aber einen Ober und D eine Sechse; so war denn zwar A und B gemeinschaftliche Sache mit einander, aber um den Königsplatz müssen sie demnach noch einmal losen, und wer aus das höchste Blatt zieht oder abgibt, der wird König.

Alle diese Vorsichtsregeln können aber vermieden werden, wenn man sich der letzten Wahlmethode bedient. Da weiß Jeder gleich seinen bestimmten Platz und auch seine Gehälften.

Der, welcher das höchste Blatt nach dem Könige gezogen hat, ist dessen Gehälfe, und sitzt sich

ihm gegenüber, und wer das niedrigste Blatt gezogen hat, setzt sich dem Könige zur Rechten. Dieser ist auch der erste Kartenspieler, weil dem Könige mit allem Rechte die Ehre der ersten Hand zu kommt.

Der König wechselt die ganze Tour hindurch nie seinen Platz, die Spieler aber, welche ihn zur Seite sitzen, müssen nach der ersten Runde, d. h. nach 16 gemachten Spielen, wählen, welcher von beiden seinen Platz mit dem Gefährten des Königs vertauschen muß, und dieser heißt dann der Kaiser, weil er nach Endigung der zweiten Runde abwechselnd weiter gehen muß, um dem Dritten, der noch nicht mit dem Könige gespielt hat, Platz zu machen.

So bald der König mit Jedem 16, also 48 mal 48 Spiele gemacht hat, so nennt man das eine Tour, und man steht es Jedem frei, ob er aufhören oder noch eine oder noch eine halbe Tour spielen will. Vereinigen sich die Gesellschaften noch weiter fortzuspielen, dann wird zu einer neuen Zeitgewähl geschrieben, und das Spiel nimmt gleichsam von Neuem seinen Anfang.

Die Farbe, welche gleich im ersten Spiele vom dem Könige zu Trampf gewählt wird, heißt Couleur favorable, und bleibt es, so lange die Tour dauert. Sie hat keinen andern Vorzug, als daß das Spiel, wenn sie zu Trampf gewählt ist, noch einmal so hoch bezahlt wird, als in den übrigen drei Farben. Das erste Spiel, durch welches die Couleur bestimmt wird, gilt aber bloß einfach, erst die Folgenden in derselben Farbe werden doppelt bezahlt.

Die Blätter folgen in allen vier Farben in ihrer natürlichen Ordnung auf einander, d. h. das Herz ist das höchste und die Eichen das niedrigste Blatt. Der Reizwert der Blätter ist der gewöhnliche und da es in diesem Spiele die meiste Zeit Augen gilt, so spielt man um Punkte nur im seltenen als sie mehr oder weniger Augen oder Points enthalten.

Man nennt dieses Spiel wahrscheinlich deswegen ein Glücksspiel, weil man stets darauf bedacht sein muß, seinem Gefährten so viel Augen als möglich zuzuziehen, um das Spiel gewinnen zu helfen. In einigen Orten wird es auch Zählspiel genannt, wahrscheinlich weil die fünf höchsten Blätter

der in jeder Farbe nach ihrem Werthe oder Einheiten gezählt werden, und es daher nicht sowohl auf viele Stücker, als vielmehr auf zählende Blätter ankommt.

Die Neune, Achte und Sieben dienen gleichsam nur zur Ausfüllung; denn sie zählen nicht, ob sie gleich in Trumpf einen Vorzug vor den übrigen drei Farben haben, da der geringste Trumpf selbst das höchste Blatt, außer Trumpf bewirgt.

Die Farbe, welche ausgespielt ist, muß mit einer gleichen Farbe bedurnen. Ist man in der geordneten Farbe Renonce, so kann man ein Blatt von einer andern Farbe gegeben. Ist die geforderte Farbe außer Trumpf, so kann man im Fall der Renonce mit Trumpf nehmen, aber man ist nicht durchaus dazu genöthigt.

Weil nun das Gewinnen des Spieles auf den Werth und nicht auf die Mehrheit der Stücker beruht, so ist es nicht genug, daß man sieht, und man kann, sondern man muß auch sehen, ob es der Mühe werth ist, einen Stich an sich zu nehmen, oder man einen Trumpf verkleubert; denn ein Stich ohne Augen, gleich einer tauben Fabe. Sie vermischt zwar die Zahl, aber sie hat keinen

Werth. Es giebt überhaupt nur drei Fälle, wo es die Klugheit erfordert seine Gegner abzuspecken.

a) Wenn der Stich viele zählbare Blätter hat.

b) Wenn man so gute Blätter hat, daß man ein Stich zu kommen wünscht, um seinen Vortheil dadurch zu vermehren.

c) Wenn man so schlechte Blätter hat, daß man Gefahr läuft, wenn man diesen vorbei läßt, keinen Stich zu bekommen.

In diesen drei Fällen darf man keine Gelehrtheit vorbrei gehen lassen, seine Gegner zu übersehen.

Wer gut Einwerfen spielen lernen will, muß folgende Regeln immer vor Augen haben.

1) Er muß auf die Farbe genau Acht haben, in welcher er die meisten Stücker hat, oder wo er sich die meisten Vortheile verschaffen kann; denn ein einziger, oft sogar ein ganz unbedeutendes Blatt muß nicht selten das ganze Spiel.

2) Er muß nicht bloß Acht geben wie viel Trumpfe schon weg sind, sondern er muß auch genau wissen, welche Trumpfe noch zurück sind, um sich auf alle Fälle gegen seine Gegner sicher zu setzen.

3) Er muß sich hantwärtlich des Zählens befleißigen und sein Spiel darnach einrichten: sehen, denn zwei und drei Augen, entscheiden oft das ganze Spiel. Ja es ist für den Gehilfen besser gut zählen und schlecht spielen, als gut spielen und nicht zählen. Wer daher diese Regel nicht genau beobachtet, der schadet sich und seinem Gehilfen.

Das Zählen oder die Berechnung des Spiels ist folgende. Das Ganze enthält 120 Augen (Points) oder Einheiten, als:

Ein Daus zählt	11 Einheiten
Ein König —	4 —
Ein Ober —	3 —
Ein Unter —	2 —
Ein Zehner —	10 —

Summa 30 Einheiten.

Nun sind aber im ganzen Spiel vier Daus, so folglich zusammen 120 Einheiten. Theilet man diese in zwei Theile, so kommen auf jeden 60 Einheiten. Wer nun Ein Auge über 60 zählt, der hat das Spiel einfach gewonnen, wer 90 Augen und darüber zählt, bekommt den doppelten Werth

des Spiels, und machen die Gegner gar keinen Stich, so müssen sie den dreifachen Werth des Spiels erlegen. Wenn man zwar noch einen Stich, aber einen solchen hat, welcher kein zählbares Blatt enthält, so hat man dennoch das Spiel dreifach verloren. Sobald die gewinnende Partei alle 120 Augen in ihrem Stich zählt, so hat sie auch das Spiel dreifach gewonnen. — In Conkur. wird alles doppelt gezählt, was man in den drei andern Farben, nur einfach gewinnt. Wenn man mit Karten spielt, so zählt man außer Conkur. in Conkur. für ein einfaches Spiel 1 Karte; 2 Karten für ein doppeltes Spiel; 3 Karten für ein dreifaches Spiel. — Man hat auch bei diesem Spiele ganz andre Benennungen, z. B. ein Spiel einfach gewonnen heißt ein Wurf; — doppelt ein Wurf; und dreifach eine Bombe.

Einige kurzweilige Observationen.

Diese gehören zwar nicht unbedingt zum Spiel, weil sie nur die Unterhaltung des Spielers betreffen.

mal eingeführt sind, so darf man sie auch Ansehen gern nicht verschweigen.

1) Wenn der König die Karte zieht, so muß er jedesmal mit Kreide einen Strich auf den Tisch machen, und zwar so, daß jeder Mitspieler ihn deutlich sehen kann. Unterläßt er dieses, so wird er zwar nicht davon erinnert, allein die Vortheile spielen nicht aus, und wenn dieses ja geschieht, so gleicht der Zweite oder Dritte nicht zu, sondern der Dritte, welcher am meisten zum Schützen aufgelegt ist, fängt an einen Schwanz zu erzählen, und packt direct Tabak, oder man verhält sich so still und ruhig, als ob gar nicht mehr gespielt werden sollte. Diese Unterbrechung des Spiels dauert so lange, bis der König sein Versehen gewahr wird, und es verbessert. Nicht weniger dieses, zwar für lässlich haltend, allein Männer, welche nicht spielen, sondern zusehen, um sich von ihren Vätern die schwerlichen Tagsgeschäften zu erholen, finden ihre Rechnung sehr gut dabei, denn dadurch wird die ganze Gesellschaft aufgehört, und man geht am Ende mit Brody und einer Paule auseinander.

2) Wenn ein Spiel zu Ende ist, und einer bezahlt, muß er es so bezahlen, als ob er

fordert ihm der Gewinner gar nichts ab, allein er besetzt auch keine Plätze nicht, bis er das Geringe hat. Steht endlich der Verlierer seinen Freuden ein, und bezahlt das noch Fehlende, dann setzt ihn der Gewinner über seine Knie zum Kede, und macht ihm allerlei Hohnwürfe, wobei er von seinen Gefährten noch unterstützt wird. Daraus resultiert aber oft ein solcher Satz, daß auswendig kommt, welche das Spiel nicht kennen, und es unmöglich haben spielen sehen, auch nicht lange werden muß.

3) Wenn eine Donke gemacht wird, so müssen die beiden Gewinner dem Verlierer ihren Gesandten schicken, und lassen solchen Beschuldigung thun. Besteht nun die Gesellschaft aus gebildeten Personen, dann gleicht das gewöhnlich einem allgemeinen Jubel; denn man hat auch andere Anwesen den ihre Gesundheit getrunken, und darf können dann gewöhnlich mit in die Gesellschaft der Gewinner auf Kosten der Verlierer ein. Hieraus erhellen, daß man nicht mals und gaulich sein darf, wenn man sich in dieses Spiel einzulassen will; denn Lust und Fröhlichkeit behaupten hier die Oberhand.

4) Bei dem Einsetzen mehr ein Spiel zu

Erhöhung als zum Gewinnen ist, so pflegt man es auch gewöhnlich um einen ganz geringen Preis zu spielen. Daher kommt es, daß man gewöhnlich nicht viel Geld herausnimmt. Triff aber nach der Fall ein, daß Einer seine erste Anlage vermisst hat, und er muß zum zweitenmal Geld heranzulangen, dann kann er sich auch gefast machen, nicht nur von den Mitspielenden, sondern auch von den Zuschauenden (es versteht sich, daß es keiner Bekannter sind; denn bei Freunden würde es wider den Wohlstand sein) mit allerlei Scherz und Späßen den Heimgesucht zu werden; z. B. sobald er in die Tasche greift, sagen die Andern an zu singen:

Woade fude dein Gewalt,
Bringe mir deine Gabe,
Bringe Kirschen her,
Laß sie dich nicht dauern;
Sich her, wie wir saßen
Schon karoff. Wie her?

Wie her! Wie her!

Ob er nun Geld heranzulange, dann singt die Gesellschaft wieder:

Der wird wohl recht bangt,

Denn du zählst sehr lang.

Und hast keine Lust
Doch hier bist kein Alegen
Keine Angst, kein Zagen
Zähl nur immer zu.

Zähl zu! Zähl zu!

Ist nun der Gefriste selbst ein Mann von freier Laune, so sucht er die Gesellschaft durch ein angenehmes singliches Vortragen noch mehr aufzuheiteln, indem er singt:

Ihr wollt ein Opfer haben,

In meinem Geld auch laden

Nehmt ihr in eure Mägen,

Wer freit, der noch wird lachen!

Je dieses vortun dann singen alle nur Spieler, und nicht selten auch die um den Tisch herumstehenden Zuschauer zum Beschluß:

Mergüßge Lust und Freude,

Da unser Wafelspeck harte.

Er laß es auch sein, wenn

Weg, Trankstet, was Wergen!

Nun. Diese sehr beschwermigen Räthseln gehören zwar nicht recht zum Unterhalt, allein sie werden sie doch berühren, weil sie an manchen Dingen ablich sind. Es nicht gesungen wird, so ist

günstet man sich Mos. mit schwebenden Werten, oder man läßt auch diese weg, wenn nicht, wie früher kaum sub, aber ein Fremder mit vor der Seiten steht ist.

Ein ge Regeln beim Einwerfen.

1) Wenn man am Ausspielen ist, und man hat das Trunpf, Daus und den König, oder drei an dere geringe Trumpfe, so muß man Trunpf setzen, um den Gegnern ihre Stärke zu berechnen, besonders wenn man gute Blätter in den übrigen Farben hat. Hat man aber Daus und Ober, oder Daus, Unter und noch einen kleinen Trumpf, dann wird es Thorheit, wenn man setzen wollte, denn man würde dadurch seine ganze Stärke weggeben und Gefahr laufen, außer dem Verluste könnte kein Stich zu machen. Das Trunpfspielen ist gut, wenn man ganz gute oder ganz schlechte Blätter in der Hand hat, bei einem zweifelhaften Spiel hingegen ist es schädlich.

2) Wenn man in einer oder zwei Farben No manes ist, so darf man schlechterdings nicht Trunpf setzen, denn man würde sich schaden, bis es selbst die Möglichkeit gäbe, ein Königs Daus zu setzen.

3) Man verheimliche seinem Geheßen Prin Daus, wenn man am Ausspielen ist, damit dieses nicht in Verlegenheit gesetzt wird, wenn er zählbare Blätter hat.

4) Hat man kein Daus, und auch keine hohen Trümpe, so spielt man ein angenehmes Blatt vor einer Farbe an; denn kommt der Geheße das durch aus Spiel, so wird er mit allen Dingen erst seine Gedanken mischen, oder, wenn er keine hat, dieselbe Farbe groß wieder nachspielen, und macht dann sehr oft ein ganz unbedeutendes Trunpf einen sehr ansehnlichen Stich machen.

5) Man vermeide soviel als möglich, einem Geheßen König anzuweisen, denn oft können man dadurch sogar in Gefahr eine Bombe befehlen zu müssen.

6) Spiele ein Anderer ein unbedeutendes Blatt an, in dessen Farbe man den König nur einmal deckt hat, so setzt man oftmals den König auf, weil der Geheße als vierter Mann das Daus eben so gut haben kann, als der zweite Gegner, der König abdeckt ohne sich verlohren zu setzen, und den Gegnern dadurch Schwierigkeiten macht, oder den, wird aber

7) will etwem kleiner Trumpf gefordert, um man hat den König nur einmal besetzt, dann ist man wohl, wenn man ihn aufsetzen kann. Es ist sehr oft der Fall, daß der Ausspieler das Daus selbst hat, und den König auf diese Weise zu setzen sucht, und 2) schonet man dadurch die Ehre seines Schüßers, er mag nun das Daus, oder andere geringe Trümpe, haben.

8) Spielt der Schülfe ein unbedeutendes Blatt aus, und man hat den König, so muß man solchen aufsetzen, weil der Fall eben so gut sein kann, daß er sich in der angespielten Farbe no. Geisblatt zu machen sucht, als es öfter der Fall ist, daß es sich verunstaltet will. Dieweilen hat auch der Schülfe, das Daus selbst in Händen, und sucht durch das Ausspielen eines unbedeutenden Blattes ein Zeichen zu geben, daß er gute Blätter in Händen hat, und ein größtes Spiel zu führen gedenkt.

9) Hat man ein gutes Dauserspiel, so ist es notwendig, daß man Trumpf fordert, damit der Gegner in Trümpfen geschwächt werde, und also daran die Dausen nicht abstreichen können.

10) Fordert der Schülfe Trumpf, und man

nimmt aus Spiel, so muß man erst seine Dausen aufsetzen, und wenn man keine Geisblätter mehr hat, so muß man wieder Trumpf nachfordern, und es Jemem überlassen, was er weiter zu thun vermag.

11) Fordert der Schülfe mit einem großen Trumpf, und man kann nicht bedienen, so muß man von derjenigen Farbe, davon man das Daus hat, ein unbedeutendes Blatt zurufen. Dadurch giebt man seinem Schülfer zu erkennen, daß man das Daus von der abgeworfenen Farbe habe. Hat man aber weder ein Daus noch Trumpf, so muß man seinem Schülfer alle jählichen Widrigkeiten zeigen, die man in der Hand hat. Dadurch giebt man zu erkennen, daß man ihm in nichts helfen kann.

12) Spielt der Schülfe eine Farbe an, worin man Daus und Ober hat, so kann man, wenn man besonders in den andern Farben viele Stärken hat, ganz süßlich mit dem Ober einstecken, weil der Gegner zur Rechten eben so gut den König haben kann, als der Gegner zur Linken. Dieses nennt man einen Schnurstrich oder Postmeister machen. Gelingt ein solches Manöver, so daß

7) mit einem kleinen Trumpf gefordert, und man hat den König nur einmal besiegt, dann thut man wohl, wenn man ihn aufseht: denn 1) ist es sehr oft der Fall, daß der Ausspieler das Daus selbst hat, und den König auf diese Weise zu fangen sucht; und 2) schenkt man dadurch der Bekanntschaft des Gegners, er mag nun das Daus, oder andere geringe Trümpe, haben.

8) Spielt der Gehülfe ein unbekanntes Blatt aus, und man hat den König, so muß man solchen aufsehn, weil der Fall eben so gut sein kann, daß er sich in der angespielten Farbe zu Recht zu machen sucht, als es öfters der Fall ist, daß er sich trennen will. Die Weisheit hat auch der Gehülfe, das Daus selbst in Händen, und sucht durch das Anspielen eines unbekannten Blattes ein Zeichen zu geben, daß er gute Karten in Händen hat, und ein großes Spiel zu machen gedenkt.

9) Hier kann ein gutes Denkspiel, so ist es notwendig, daß man Trumpf fordert, damit der Gegner in Trümpfen geschwächt werde, und sich ihm die Dausen nicht abstecken können.

10) Fordert der Gehülfe Trumpf, und man

nimmt als Spiel, so muß man erst seine Dausen mitnehmen, und wenn man keine Freiblätter mehr hat, so muß man wieder Trumpf nachfordern, und es Jemem überlassen, was er weiter zu thun vermag.

11) Fordert der Gehülfe mit einem großen Trumpf, und man kann nicht bedienen, so muß man von derjenigen Farbe, davon man das Daus hat, ein unbekanntes Blatt zuwerfen. Dadurch giebt man einem Gehülften zu erkennen, daß man das Daus von der abgeworfenen Farbe habe. Hat man aber weder ein Daus noch Trumpf, so muß man einem Gehülften alle möglichen Blätter zugeben, die man in der Hand hat. Dadurch giebt man zu erkennen, daß man ihn in nichts betrügen kann.

12) Spielt der Gehülfe eine Farbe an, worin man Daus und Ober hat, so kann man, wenn man besonders in den andern Farben viele Schritte hat, ganz sogleich mit dem Ober eintreten, weil der Gegner zur Rechten eben so gut den König haben kann, als der Gegner zur Linken. Dieses nennt man einen Schnurschlag oder Postmeißer man. Geht ein solches Wagniß, so darf

suchen, daß es ihnen schwer wird, einen zu bekommen. Kann man dieses aber nicht vermeiden, so muß man sie wenigstens nutzlos zu machen suchen. Ist auch dieses nicht möglich, dann muß man auf das einfache Gewinnen bedacht sein.

19) Man spiele nie die Farbe nach, welche die Gegner angespielt haben, sondern man gehe, wenn man selbst keine gewissen Stiche in der Hand hat, sogleich zu einer neuen über; denn man kann sicher darauf rechnen, daß der Gegner entweder viele Stärke in der angespielten Farbe habe, oder zu stechen wünsche.

20) Hat der Gehülfe die angespielte Farbe nicht, so muß man solche sogleich wieder nachspielen, wenn man weiter keine Freiblätter hat; denn dadurch beschafft man seinem Freunde oft Gelegenheit, mit einem unbedeutenden Trumpfe einen sehr ansehnlichen Stich zu machen.

21) Wirft der Gehülfe ein ganz niedriges Blatt zu, so giebt er dadurch zu erkennen, daß in die Farbe entweder gar nicht mehr oder noch eine Stärke darin habe. Hat man nun weiter keine Hauptblätter zu spielen, so ist es der Klugheit gemäß, dieselbe Farbe sogleich wieder nachzuspielen.

denn der Gehülfe kann auf diese Weise entweder einen Trumpf mit Nutzen anbringen, oder die Gegner zum überstehen zwingen.

22) Je stärker man in den Farben besetzt ist, desto notwendiger ist es, Trumpf zu fordern, damit man sich nicht der Gefahr aussetze, am Ende um seine guten Blätter zu kommen.

23) Hat man die höchsten Trümpfe, wie es in der Ordnung auf einander folgen; so muß man mit dem Dause anfordern, um seinen Gehülften nicht in Verlegenheit zu setzen, denn hat dieser keinen Trumpf, so kann er sich entweder markiren oder eine Folge anbringen.

24) Hat man nicht solche Trümpfe, daß man die Gegner absehen kann, so muß man seine Däuser und andere Freiblätter spielen, wenn sie auch von den Gegnern abgestochen werden sollten. Man zeigt dadurch seinem Gehülften an, was er zu hoffen hat, und dieser wird sich nachher danach zu richten suchen.

25) Hat man mehrere Trümpfe, aber das Daus nicht, so fordert man mit den niedrigsten an; denn oft ist das Daus nach dem König nicht besetzt und

man erhält dann von den übrigen Mitspielern ein großes Übergewicht.

26) Hat man so gute Blätter, daß man auf eine vortrefliche Rechnung machen kann? so muß man vor allen Dingen den Gegnern ihre Trümpfe abfordern, und dabei genau auf die Farbe Acht haben, in welcher sich der Gehülfe markiert. Hat man nun von den Gegnern nichts mehr zu fürchten, so spielt man die Farbe an, in welcher sich der Gehülfe zuerst gezeigt hat, um diesen auf Spiel zu lassen, und zu sehen was er vermag.

27) Hat der Gehülfe zum erstenmal eine Zehne zugeworfen, so hat er damit angezeigt wollen, daß er kein Daus habe, oder wenigstens nicht wünsche, daß die Farbe von der abgeworfenen Zehne gespielt werde: denn eine Zehne markiert durchaus nicht.

Vorsatz und Strafen beim Eidwerfspiel.

1) Wenn Einer ausspielt, ohne daß die Probe an ihm ist, so muß er nicht nur sein Blatt zurücknehmen, sondern sein Gehülfe darf auch

295
auch die ausgespielte Farbe nicht spielen, wenn er gleich das Daus haben und auszuspielen sein sollte.

2) Verleugnet Einer Farbe oder Trümpf, so ist zum Aus Versehen oder mit Verfaß, so muß er, wenn die Gegenspieler es bemerken, das ganze Spiel bezahlen, sobald der Streich umgeworfen und der Hand gelegt worden ist. Willt er aber sein Versehen noch gemahnt, ehe der Streich umgeworfen wird, so kann er sein Blatt wieder zurücknehmen, und hat keine Strafe zu geben.

3) Wenn Einer seinem Gehülften durch Zeichen, oder wohl gar durch Worten zu verstehen geben wollte, was er ausspielen soll, so können die Anderen ohne Umstände ihre Blätter weglegen, und verlangen, daß von ihnen die Karte gegeben werde. Geschieht es nicht im Spiel, so muß der Schuldige dem Zeichengeber das Spiel bezahlen, wenn er auch aller Blaufarbigkeit nach die Farbe verkehren würde.

4) Die Blätter dürfen nicht unter einander gemischt werden, sondern Jeder muß sein Blatt nach der Reihe zugeben, und ein jeder Streich muß vor sich weggenommen, nicht aber Einer auf den

Andern gespielt werden, damit man sehen kann, was ausgespielt oder zugegeben worden ist. Das Fragen, wer hat ausgespielt? Wenn gehört der Stich? u. s. w. ist schlechterdings nicht erlaubt.

5) Wenn während des Kartengehens ein Blatt ungenutzt wird, oder es liegt eins verkehrt, so wird von Neuem gegeben. Wäre aber ein Mitspieler seine eigenen Blätter um, so geht das Spiel ungehindert fort, wenn es auch dem Unvorsichtigen zum Nachtheil gereichen sollte.

6) Wenn die Vorhand ausspielt, und der Letzte geht zu, ehe die Reihe an ihm ist, so darf dessen Freund, oder der, welchem sein in der Hinterhand sitzender Gehülfe vorgegriffen hat, den Stich weder mit einem höhern Blatte von derselben Farbe übernehmen, noch mit Trumpf setzen, wenn er gleich die Farbe nicht haben sollte.

7) Beim Kartengehen müssen die Blätter fest bleiben, bis Jeder seine volle Zahl hat, dann der Geber keine Entschuldigung hat, wenn er die Karte verdeckt, und zur Strafe gezogen werden kann. Wer die Karte vergeben hat, muß an den Wenden von der Gegenpartei, Jedem ein ansehnliches Spiel zur Strafe bezahlen und noch einmal zahlen.

8) Wurde Einer seine Blätter verlegt, in der Meinung, er habe das Spiel verlohren, so muß sein Gehülfe sich zwar auch ergeben, allein, sobald die Gegner das Spiel noch nicht wirklich gewonnen haben, so muß der Vorzuge das ganze Spiel bezahlen, wenn gleich zu erwarten sein sollte, daß das Spiel nicht zu gunsten war.

9) Wenn mit zwei Karten gespielt wird, so muß der, welcher dem Geber gegenüber sitzt, während dieser die Karte vertheilt, der zweiten Karte mitsehen, und sie dann seinem Nachbar zur Rechten vorlegen. Dieser hebt ab und legt den abgehobenen Theil angedeutet hin, so daß mitten das abgehobene heute andere Blatt offen liegt. Die Farbe des offen liegenden Blattes ist im gegenwärtigen Spiele Trumpf — Hier und da, dieses ist aber eine Willkühr und im Grunde wider die Regel, läßt der Präsumirte, seinem Nachbar links, also die Hinterhand, durch das Abheben, den Trumpf in dem gegenwärtigen Spiele, wählen, und legt dann erst die abgehobene Karte seinem Nachbar Rechts, der Vorhand, zum Mitsagen Oben vor.

Man. Mit zwei Karten zu spielen ist nicht nur sehr bequem, als wenn man sich

mit einer Karte behaft, aber es hat noch einen besondern Nutzen, wenn man mit Männern spielt, auf deren Rechtschaffenheit man keine Häuser bauen kann; denn auf diese Weise wird ihnen alle Gelegenheit benommen, unerlaubten Gebrauch von ihrer Fingersfertigkeit zu machen.

10.) Wer die Karte gegeben hat, muß den aufgewählten Trumpf so lange auf den Tisch legen lassen, bis die Reihe zu spielen an ihn kommt. Hat er aber einmal den Wahrumpf unter seine übrigen Blätter gesteckt, dann braucht er nicht mehr Beden zu stehen, welches Blatt gewählt gewesen ist. Frage man ihn aber: welche Karte ihm zum Trumpf gewählt worden ist? dann muß er die Wahrheit sagen, und darf keine falsche antworten.

V.

Das Fünfzehner.

Man nennt dieses Spiel Fünfzehnera, theils weil in jeder Farbe nur 15 Kugeln gezählt werden, theils weil sich auch, sowohl Gewinn als Verlust nach der Zahl 15 richtet.

Es wird unter vier Personen gespielt; am die Pöge wird selten gemählt, wohl aber ein Kaser gezogen, weil Jeder gerne die Vorhand haben will. Die Vorhand hat der, welcher dem Andern jeder zur linken Hand ist und links herum geht auch dieses Spiel. Man spielt es mit einer vollen Karte von 30 Blättern, und jeder Mitspielende bekommt acht Blätter.

Die Ordnung der Blätter ist sehr gewöhnlich, und eine Leinwandfarbe findet nicht statt. Die ausgespielte Farbe muß bedient werden, und man kann nur im Fall der Noth eine andere Farbe beibehalten zu werfen. Im Zählen der Blätter unterscheidet dieses Spiel von allen bekannten deutschen Spielen ab; denn hier zählt das Dams 3, der König 4, der Ober 7, der Unter 1 und die Besene 1 Zugs oder Point, welche zusammen 23 Points ausmachen.

Da in diesem Spiele gar keine Gemeinschaft
 statt findet, sondern Jeder auf seine eigene Nach-
 rung spielt; so sollte auch billig Jedem erlaubt
 sein, seinen Vortheil, nach Möglichkeit zu verfolgen.
 Wenn gleichwohl findet hier gerade das Gegentheil
 statt, denn kein Spiel liegt so vielen Zwang auf,
 als dieses, weil man nicht spielen kann, wo man
 will, sondern nach strengem Vorschriften spielen muß.
 Der Spieler darf nicht mehr als 24 Augen
 zählen, und zählt man weniger, so muß man
 so viele Würfeln bezahlen, als Augen von der 24
 fehlen. Hat man gerade 24 Augen in 10
 Stücken, so hat man weder gewonnen, noch verloh-
 ren. Zählt man aber über 24, so bestimmt man die
 viele Würfeln bezahlt, als man Augen über 24 zählt.
 Hat nun etwas zu gewinnen oder doch Be-
 lustigung abzuwarten, kann man in jedem andern Spiel
 als die Lustigkeit zu Rathe ziehen, hier muß man
 aber mehr auf folgende Regeln Rücksicht nehmen.
 1. Wenn man durch das Ausspielen eines Würfels
 das Spiel beendet, so kann man zwar wohl
 seine Fehlbücher unternehmen, allein wenn man
 den Würfel nicht hat, so muß man denselben

wieder nachbringen, in welcher man aus Spiel
 gekommen ist. Nur auf den Fall, daß man kein
 Blatt von dieser Farbe weiter hat, so kann man
 nach eigenem Gefallen eine andere Farbe ausspielen.
 2. Kann man derjenige, welcher aus Spiel ge-
 kommen, dieselbe Farbe nicht wieder nachbringen,
 und er spielt eine andere Farbe; so ist zwar der
 Dritte, welcher dadurch aus Spiel kommt, gene-
 thigt, nachdem er seine Fehlbücher eingekauft hat,
 die Farbe, in welcher er durch das Ausspielen des
 Dritten, aus Spiel gekommen ist, nachzuspielen;
 wenn sich erzt, daß er davon kein Blatt
 weiter hat, so muß er die Farbe des Ersten spielen. —
 Es ist wahr, diese Vorschrift hat etwas Erd-
 findes, und man wird dadurch so sehr beschränkt,
 daß man den Vortheil, welchen in der Hand hat,
 beide gute Blätter darzubieten, nicht verfolgen kann,
 und dagegen für das Interesse eines Anderen zu
 arbeiten sich genöthigt sieht; ein Umstand, welcher
 nicht genehm ist das Vergnügen zu bestärken.
 Man hat daher in mehreren Gesellschaften für
 gut gefunden, diese Vorschrift dahin einzuschneiden:
 „Man ist zwar verpflichtet, die Farbe, in welcher
 man aus Spiel, gekommen, nachdem man

„solche Freiblätter gespielt hat, nachzubringen und
 „man kann nur dann nach Belieben eine andere
 „Farbe spielen, wenn man jene Farbe nicht noch
 „hat.“ Der Deutsche aber, welcher dadurch an den
 „Stich kommt, hat zwar, nachdem er seine Frei-
 „blätter mitgenommen hat, dieselbe Verpflichtung
 „gegen den, welcher ihn aus dem Spiel gelassen, wenn
 „er aber diese Farbe nicht hat, so kann er da-
 „falls noch seinem Gwidanten spielen, auch ist er
 „genüthigt die Farbe zu bringen, in welcher er
 „Erste dem Zweiten aus dem Spiel gelassen.“

Derjenigen, welche der Regel das Wort ab-
 sagen: es gehe ihnen, wie den Andern; allemal
 es bleibt doch nicht völlig zur Verhütung, wenn
 man sich in den Fall befindet, sich für Andern zu
 opfern zu müssen. Wenn, man nicht weislich
 diesen Fall reiflich zu überlegen, und zu Anse-
 hen des Spiels genau zu verfahren, ob man sich
 nach der Regel spielen, oder nach dem Willen
 mehrerer guter Spieler, die gedachte Ausnahme
 Mäßigkeit des Dittens gestatten wollen.

2. Wenn man in einer Farbe König und
 hat, so heißt dieses ein Zwang. Wenn man
 den Ober ausspielt, und dabei findet, daß es

Zwang sei, so muß derselbe, welcher das Daus
 hat, mit demselben übersehen, wenn er gleich mit
 einem unbedeutenden Blatte weichen könnte und
 größern Vortheil dabei haben würde, wenn er das
 Daus noch zurückhielte. Wird aber beim Auswer-
 len des Obers nicht ausdrücklich gemeldet,
 daß der Zwang eintritt, so ist man nicht verban-
 den mit dem Dause zu erscheinen. Ist der Ober
 nicht ausgespielt, sondern nur ein geringeres
 Blatt daraus übernommen worden, so findet der
 Zwang nicht statt, und man ist nicht genüthigt den
 Stich mit dem Dause zu nehmen, wenn man es
 nicht für vortheilhaft hält.

Auch diesen Zwang hat man in verschiedenen
 Gesellschaften aufgehoben, und es hängt von denen,
 welche sich zu einer Partie Einsitznehmen verbin-
 den, ab, ob sie die Regel beibehalten, oder den
 Zwang nach dem Beispiele Anderer gleichfalls auf-
 heben wollen.

Aus diesen drei Regeln, nach denen sich das
 ganze Spiel richtet, erhellt deutlich genug, von
 welcher Wichtigkeit die Vorhand ist; nämlich das
 Rechte zu Anfang des Spiels zuerst auszuspielen.
 Denn wenn die Vorhand auch keine Daus hat,

wohl aber gute Sequenz- oder Folgetarten, kann man damit mehr gewinnen, als ein Nachsiegendes mit vielen Dästen und Klagen, wie derjenige, welcher durch das Ausspielen der Vorhand ans Spiel kommt, sobald er seine Fehlbälle mitgenommen hat, die vorgespurte Farbe wieder nachbringen muß, wodurch denn der erste Auspieler wieder ans Spiel kommt und den besten Gebrauch von seinen Folgetarten machen kann. Sequenz- oder Folgetarten, sind mehrere Blätter einer Farbe in ununterbrochener Folge, z. B. König, Ober, Unter, Zehn, oder Unter, Zehn, Dame, Achte, Sieben.

Wenn man zur Vorhand sein Daus, oder sonst eine Sequenzart hat, so muß man darauf die Farbe ausspielen, in welcher man die meisten Blätter hat, und zwar jedesmal das Niedrigste. Dadurch zwingt man oft die höhern Blätter, das Spiel kommen müssen, und man macht dann nicht selten mit anhebenden Blättern sehr ansehnliche und zahlreiche Stiche.

Wenn man zur Vorhand ein Daus und nur zwei oder drei Blätter von der Farbe davor hat, so spielt man das niedrigste Blatt davon aus, und

läßt sich dieselbe Farbe wieder nachspielen, dann kann man von allen vorhandenen Blättern einen vortheilhaften Gebrauch machen, welche aber alle verloren gingen, wenn man das Daus zuerst ausspielen wollte. Zwecken tritt zwar auch der Fall ein, daß die Farbe nicht wieder nachgespielt werden kann, und das Daus verloren geht, doch die Fälle sind nicht zu häufig, und es bestimmt das Spiel eine so sonderbare Wendung, daß man am Ende noch einen sehr guten Stich mit seinem Daus macht.

Hat man mehr als drei Blätter, oder Ober, Unter und noch ein Blatt bei einem Daus, so spielt man das Daus an, denn bei so vielen Blättern kann der König leicht mitespielt sein, und man würde dann Gefahr laufen keinen Stich zu machen, indem die Farbe nicht nachgebracht werden kann.

Hat man zur Vorhand ein Recht breigirt Daus und noch ein anderes dabei, so spielt man das dem Ersten das niedrigste Blatt an; denn wenn auch die Farbe nicht wieder nachgespielt werden kann, so ist es doch wahrscheinlich, daß man mit dem andern Daus wieder ans Spiel komme, und dadurch kann man mit desto größerem Nutzen die erste Farbe wieder spielen.

Wenn man am Spiele ist, und auf starke Zugarten viele Stiche macht; so muß man genau Acht geben, wer die meisten Augen zupurft, und diesen muß man, sobald man keine Freibildung mehr zu spielen hat, am Spiel zu bringen suchen; denn es ist billig, daß man Dem wieder bezugsuchen und zu untersuchen sucht, welches uns Gutes erweisen hat. Man würde aber sehr irren, wenn man die Farbe spielen wollte, welche Jener abgeworfen hat; denn eben durch das Abwerfen will er anzeigen wollen, daß ihm an dieser Farbe nichts gelegen ist. Es ist zwar nicht Gesetz, daß man so spielen muß; allein hier findet das Spielgesetz statt: Eine Liebe ist der andern werth.

Man lasse nicht leicht die Gelegenheit einem Spiel zu machen, aus der Ursache, weil derselbe nicht so geschäftlich genug ist, vorbei, denn bei diesem Spiel würde es gar oft der Fall sein, daß man des größtmöglichen Vortheils entbehren müßte, wenn man den Gewinn verschmäht hätte.

An manchen Orten ist es gebräuchlich, daß zwei Spieler alle Stiche machen, diese beiden den ganzen Gewinn grade unter sich theilen, ohne daß ein Jeder seine Augen auszählen und getrennt

berufen. So wollen wir den Fall setzen A. und B. haben gar keinen Stich und müssen jeder 25 bezahlen, C. hat in seinem Stichen 33 Augen, D. hat noch einen Stich und darin 3. — Man sollte doch D. ebenfalls 10 bezahlen und C. den ganzen Überschuss seiner Augen, nämlich 40 Markten bezahlt erhalten; durch dieser Gewohnheit zufolge bezahlt D. nichts, und erhält noch überdem mit C. der 30 Markten, welche A. und B. bezahlen, wobei C. um 23 Markten zu kurz kommt. Diese Gewohnheit ist gar nicht zu entschuldigen, denn — um bei dem gegebenen Exempel stehen zu bleiben. wenn C. auch nur 40 und D. 20 Augen hätte, so sollte dieser doch von den 30 Markten, welche A. und B. versprochen nur Fünftel bekommen; er erhält aber noch Bezahl dazu, die er rechtmäßig gewonnen hat. Was ist aber der Grund dieser ungerechten Vertheilung? Antwort: die Gewohnheit! Eine Gewohnheit ist aber kein Spielgesetz, und eine solche, welche nicht die Billigkeit auf ihrer Seite hat, darf nicht beibehalten werden. Warum soll man den wohlverdienten Vortheil mit einem Andern theilen, da doch Niemand den Verlust tragen muß?

Es lassen sich noch viele Beispiele über die Vor-

schelte und Noththeile geben, welche man bei diesem Spiele erhalten oder vermeiden kann, allein wie müssen uns bei dem Aljezaeinen begnügen, da der Ort oder die Lage, darin man sich befindet, und die Wendungen, welche das Spiel oft so unermartet bewirkt, so mannigfaltige Veränderungen veranlassen, daß es zu weit führen würde, wenn wir uns darauf einlassen wollten, Vorschriften für die besondern Fälle zu geben. Ein Jeder muß sein eigener Rathgeber sein, und über des Andern Vortheile den Schwächen nicht vergessen. Wer nicht verlehren will, der muß auf den Gang des Spiels genau Acht geben, denn Alles kommt auf ein geschicktes Benehmen an und ein aufmerksamer Spieler bringt es nicht selten mit schlechten Karten weiter, als ein Leichtsinziger mit den besten.

Man spielt gewöhnlich dieses Spiel auch in Einrichtung eines Würfels unter drei Personen, und zwar völlig nach der beschriebenen Weise. Es wird alsdann eine ganze Farbe aus einer vollen Karte genommen, so daß 24 Blätter bleiben. Das Spiel geht wie unter vier Personen und ist gar keiner Veränderung unterworfen.

VI.

Basfademis,

auch

Basfarawis genannt.

Dieses ist eines der angenehmen und unterhaltendsten Spiele, und ganz dazu geeignet, auch die finsternste Laune in Fröhlichkeit zu verwandeln, und das beste Medicament gegen Hypochondrie und Melancholie: wer es aber des Gewinns wegen spielen will, der würde die Rechnung ohne den Wirth machen.

In allen bekannten Spielen muß man auf Tische Bedacht seyn, hier aber ist es gerade das Gegentheil: denn je weniger hier einer Stiche macht, desto mehr gewinnt er, und kann er sich ganz glücklich machen, so ist sein Vortheil desto größer.

Dieses Spiel wird unter 4 Personen mit einem vollen Kiste gespielt, und Jeder bekommt 8 Blätter. Das Geben der Karten und das Spiel gehen ganz so vor.

Es wird kein Trumppf geschloß, sondern Jeder muß die ausgespielte Farbe bedienen, so lange er solche hat.

Die Spieler folgen in gewöhnlicher Ordnung auf einander.

Es kommt hier auch nicht auf die Größe, sondern auf die Augen an, welche in dem Spiel enthalten sind; denn je mehr einer Augen in seinen Stichen zählt, desto weniger gewinnt er, und wer die meisten zählt, verliert gar nichts.

Wie dem Zahlen der Augen verfährt man hier gerade so, wie beim Eiswerfen; das Haus zählt 12, der König 4, der Ober 3, der Unter 2 und die Zehne 10 Points, die Fünfe, Sechse und Siebener zählen nicht.

Es spielen hier nicht zwei, sondern vier Spieler, jeder beschäftigt sich mit dem Vortheil.

Man wählet bei diesem Spiele jeden eine Platte, wohl aber ums Kartengabe, weil der Kartengeber 12 Points oder 12 Karten erlegen mußte; ist einer des Spiels im 3. Falle verurtheilt worden, nämlich im 1. Fall zu 2, im 2. Fall zu 1 und der dritte zu 3 Karten. Wie aus der

Reihe merket, aber die wenigsten Augen in seinem Stiche zählt, der bekommt 5 Karten; wer nach diesem die wenigsten Augen zählt, erhält 4 Karten, und wer von den beiden übrigen die wenigsten Augen zählt, 3 Karten. Derjenige welcher die meisten Augen zählt, geht leer aus. Haben Mehrere gleiche Augen in ihrem Stiche, so geht es nach der Anzahl, und der Nachfolgende bekommt die wenigsten. Hat der Spieler aus dem, welcher zuerst auf 12 Karten hat, gleiche Augen, so bekommt er vier, und der Letzte geht leer aus. Es wird wieder der Kartengeber aus dem 12 Karten, welche er bezahlen muß, selbst erhält, das kommt natürlich auf sein Spiel an.

Nach Ende aller Spiele, so bekommt er von jedem 4 Karten. Da nun auf diese Weise der Kartengeber bis zu 12 Karten, um welche gespielt wird, zu bezahlen verpflichtet worden ist, so muß er etwas einnehmen geben, und zwar, wenn ein ähnlicher Fall abwechselnd kommt, wiederum und so oft, bis die 12 Karten wieder ausgegeben sind.

Nicht Einer aber nicht alle, aber doch so viel Spieler, daß es 100 Augen hat, so muß jeder Spieler 4 Karten bezahlen, und der Letzte

zungeher muß auch noch einmal Sehen, wie in den
vorigen Fälle.

Es werden jedesmal 2 Blätter gegeben, und
wenn Jeder deren 2 hat, so spielt das linke
Blatt für Linken aus, und die Andern geben je,
wie sie in der Ordnung auf einander folgen.

Um zu wissen, wer und wieviel Mal Einer 100
Augen bekommen, oder alle Stücke gemacht hat, so
schreibt man die Aufzählungstafeln der Spielenden
auf den Tisch. Wer nun 100 Augen bekommt,
dessen Buchstabe bekommt einen Punkt (—) an
seinem Namen. Wer alle Stücke macht, eine Null (0). Diese Be-
zeichnung dient zwar eigentlich zu gar nichts, da
sie aber einmal gebräuchlich ist, so darf ich sie nicht
ohne Entschuldigung übergehen.

Wenn Einer von Augen bestimmt, und die
Gesellschaft ist zum Scherzen gekommen und kein
Kam, so wird Dieser von den übrigen nicht so
wie Ueberlei zumweiligen Neben überhaup, sondern
man stellt auch folgenden Vers zu. Singen

Verdammt ist das Daffodil,

Wer's nicht recht kann spielen,

Nach sieht die leise Mädel an,

Wie sie auf ihn steht.

„Hundert hat man ihn gemacht“

Und das hat er angelacht,

Und das nicht leise Mädel!

„Wenn Einer alle Stücke macht, dann wird sich
guter Wert gefangen“

Daffodil ein schön Spiel,

Wer sich nicht kann machen,

Doch wer hundert Augen kriegt,

Der thut man anlocken.

Wenn man nunzig geht wohl an —

Doch Richard will hundert ha'n!

Dieweil es kostet Broden.“

Dergleichen Notfälle wegen außerordentlich viel
für allgemeinen Beifall ist; denn nicht nur
die Spielenden, sondern auch die Zuschauer, und
die Musikanten, zusammen, und auch die
Macher der Gesellschaft allgemein.

§. 11. Bemerkungen für Aufseher.

Da es hier vorgeschrieben ist, daß man sich
nicht so machen, oder doch so wenig Augen zu

*) Hier kann man die Summe angeben, um welche
schon wird.

bestimmen als möglich ist, so muß man seine ganze Aufmerksamkeit auf folgende Regeln richten.

1) Man lese so aus, daß die Fäden nicht weichen können, sondern daß der Stich in fremde Hände kommen muß.

2) Hat man Naht und König von einer Farbe, und noch einige geringe Blätter dabei, so spinnt man nur diese, sondern eine andere Farbe an, worin die andern stehen müssen. Wird dann ein Farbe gewickelt, die man nicht hat, so merke man vor allen Dingen diejenigen Blätter ab, auf die man am leichtesten Kunde bekommen kann, & die unbesetzte Könige. Oder x.

3) Hat man ein oder zwei Blätter von der Farbe, und keine Antwort so spinnt man auch in Naht, welche man entweder gewickelt, oder in einem Ozean oder unter dieser hat. Hiermit spinnt man das noch dabei stehende Blatt, und während die man zu einer Farbe über. Als man das in der nächsten Hand gewickelt werden muß, so ist es auch, daß man sich ausgeben muß, so daß noch immer besser als wenn man es zu zeigen scheint und es wieder bejahen muß.

4) Spielt man andere eine Farbe an, in welcher man das Blatt oder den König, nur mit einem einzigen niedrigen Blatt besetzt hat, so streicht man mit dem Daube oder König, und spinnt dann die Farbe sogleich wieder nach. Ist aber der Stich gar zu angetrich, und man hat übrigens so eine bedenkliche Blätter in der Hand, daß man kein großes Spiel zu beschließen hat, so kann man es auch darauf ankommen lassen, ob dieselbe Farbe wieder nachgespielt werden wird.

5) Wenn man mehrere Blätter bei einem Daube oder König hat, so vorzuziehen muß man im Zweifel sein, damit man sich nicht unrichtig eine Karte ansetzt, und so einen Verlust erleidet.

6) Wenn eine Farbe ungeschickt wird, die noch nicht in der Hand hat, so mußte man sich vor allen Dingen der Blätter, auf welche man am leichtesten einen Stich bekommen kann, oder wenn man deren keine hat, so merkt man besonders Daube und König, so denn immer man sich von dem gewählten Blättern trennen kann, daß man nicht schon vorzeitig man sich darauf.

7) Hat man in der angesetzten Farbe die

Beine und noch ein Paar andere Diener, so ist man nicht vortheilhaft bei der Zehne, sondern lieber zum erstenmal ein geringeres Spiel zu; denn die Fälle sind zu häufig, daß man auf der Zehne den Stich und mit diesem ein ansehnliches Eingebäude bekommt. Ist aber schon aus dem Unger, Ober, u. gestochen, denn muß man die Zehne zu geben.

8) Hat man so starke Blätter in der Hand, daß man wahrscheinlich alle Stiche machen kann, so spiele man sehr vorsichtig, damit die Andern die Absicht nicht merken, denn sobald man aus der ersten Wille nicht, so ist man auch der Gefahr ausgesetzt 100 Augen zu bekommen.

9) Sind die Diener von einer solchen Verschaffenheit, daß man leicht 100 Augen bekommen kann, so muß man besonders vorsichtig in dem Spielen und Zugeben sein, denn die geringste Unvorsichtigkeit führt auf den größten Schaden nach.

10) In der Wille ist man der Gefahr 100 Augen zu bekommen am allermeisten ausgesetzt, denn man kommt da oft zu einem Stich, so man es gar nicht dachte, und hat man dann ein hohes Gebäude, so hält es schwer, das Spiel wieder

los zu werden. Kommt man nun in eine solche Lage, dann suche man sein Spiel so zu leiten, daß man alle Gefahr bringenden Diener erst aus der Hand spielt, und dann einen Andern aus Spiel zu bringen sucht; denn es ist doch immer besser, wenn man leer ausgeht, als wenn man 100 Markten für 100 Augen bezahlen muß.

11) Wer Karte verleiht und es wird entbedt, der geht leer aus, wenn er auch wirklich bei weilen kann, daß er einen Stich gemacht haben würde.

12) Wenn man in einer Karte sehr stark ist, so muß man besonders Acht geben, ob auch welche Blätter die Andern davon abwerfen, und seine Wärfelgeißel danach nehmen; denn je mehr davon angeworfen wird, desto größer wird die Fort, und damit man dann aus Spiel, so kann man es auch wieder los werden.

13) Versuche man Kasse, oder über Unter bestimmt, desto mehr ist man der Gefahr ausgesetzt, Stiche zu bekommen, doch ist es gut, wenn man solche Diener erst alle aus der Hand spielt, ehe man das Spiel wieder los zu werden sucht.

14) Man suche, so viel als möglich, sich den

zu machen, oder wenigstens, solche Blätter
los zu werden, auf welche man am leichtesten Stu-
che bekommen kann.

15) So sehr man in andern Spielen nach
Stuchen strebet, so sehr muß man hier solche zu
vermeiden suchen; denn hier bringe gerade das
Schaden, was in andern Spielen zum Vortheil
gebracht.

Es ist nun zwar bei diesem Spiele noch man-
ches zu beobachten, welches aber durch die Lösung
erlernt werden muß, denn es sind eigentlich keine
Gegenstände, die unter bestimmte Regeln gebracht
werden können, sondern es sind bloß außerordent-
liche Gewohnheiten, deren Erwähnung weit hier
weit führen würde.

VIL

Das deutsche Piquet (Piquet)

oder

Kummelspiel

W o r t e r.

Das Piletspiel, welches eine französische Erfindung ist, und sowohl mit der deutschen, als mit der französischen Karte gespielt wird, ist darauf hien, als der französischen Lottaria, und es ist gewiß, daß man Pilet eher mit deutschen als mit französischen Karten gespielt hat. Das hohe Alter dieses Spiels, die allseitige Verbreitung desselben in und außer Europa, bei so vielen Nationen, die durch Sprache und Sitten so sehr von einander verschieden sind, und unter allen Ständen der bürgerlichen Gesellschaft, von der höchsten bis zur geringsten Stufe, bezeugen den Werth desselben. Das Pilet hat nicht das Entreege der übrigen Spiele für zwei Personen, es setzt vielmehr die Aufmerksamkeit auf so mancherlei Dinge, und eben der Umstand, daß nur zwei Personen hieszen, macht die Anstalten und Umständen sehr ganz überflüssig, welche erforderlich sind, wenn man ein Spiel einrichten will, welches von drei oder vier Personen gespielt wird. Jeder Abend vereinigt fast in allen Erdentheilen, Tausende, die ihre Erholungsstunden angenehm bei einer Partie Pilet zubringen, und außer dem Schach ist vielleicht kein Spiel

selbst das L'Hombre nicht, so allgemein verbreitet,
als dieses. Unter diesen Umständen dürfen wir
nicht zweifeln, daß dieses Spiel vorzüglich werth sei,
zum Nutzen derer, die es erlernen wollen, nämlich
und genau beschrieben zu werden. —

und genau beschrieben zu werden.
Diese Abhandlung ist zwar ursprünglich bloß für deutsche Kartenspieler aufgesetzt worden, allein da wir wünschen, daß sie auch für diejenigen Leser werde, welche das Piquet bloß mit der französischen Karte spielen wollen, da sie die deutsche Karte wohl leicht gar nicht kennen, so haben wir im Noten unter dem Texte, die mit Zahlen bezeichnet sind, die Ausdrücke für solche Leser abgeändert. Man könnte einwenden, daß dieses überflüssig sei, indem es hinlänglich gewesen wäre ein vor allemal zu sagen: das Daus in der deutschen Karte sei das AS in der französischen, der Ober in seiner sei die Dame in dieser, der Unter in seiner sei der Dame in dieser, und so weiter. Die Folgereihe der Blätter in der deutschen Karte ist jeder Farbe: Daus, König, Ober, Unter, Dame, Neune, Achte und Sieben sei, so folgen die Blätter in der französischen Piketkarte in jeder Farbe: AS, König, Dame, Ober, Neune, Achte und Sieben; allein wir haben darin lieber etwas zu viel als zu wenig thun wollen.

Dieses Spiel wird mit einer vollen Karte von 32 Bildern¹⁾ unter Zwei Personen gespielt. Man wählt nicht um den Platz, wohl aber um den Gang aus, weil die Vorhand beträchtliche Vorzüge vor der Hinterhand hat. Die Ordnung der Bilder ist die gewöhnliche, das Daus ist nämlich das höchste und die Esen²⁾ das niedrigste Blatt.

此表

[illegible]

3) Das ist in der Tat die Sache. Die Sache ist nicht die Sache.

Der Kartengeber, nachdem er glücklich getauscht, läßt die Borhand abheben und vertheilt die Karte so bald zu Zwei und Zwei, so daß Jeder 12 Blatt erhält. Es wird auch wohl zu Drei und Drei gegeben. So wie die Spielenden übereinkommen, daß die Karte vertheilt werden soll, so muß es während des ganzen Spiels geschehen. Die übrig bleibenden 3 Blätter theilt der Geber in 2 Häufchen, und zwar erst 5, dann 3 Blätter, welche er kreuzweis übereinander auf den Tisch legt und zwar das Häufchen von 3 Blättern unten, das von 5 Blättern oben. Diese Häufchen haben die Bestimmung von den beiden Spielern gegen so viele von den empfangenen und abzulegenden Blättern, als die Häufchen enthalten, gekauft zu werden, und zwar ist das obere von 5 Blättern die Vorhand, das untere von 3 Blättern die Hinterhand bestimmt.

Bei diesem Spiele wird von beiden Spielern gezählt, und eben davon hängt Gewinn oder Verlust an. In einer Partie gehören mehrere Spiele und nach einem jeden Spiele wird angeschrieben welche Zahl jeder Spieler zählt. Es ist sehr notwendig, daß zu Anfange bestimmt wird,

hoch eine Partie ausgespielt werden soll. Einige setzen diese auf Ein Hundert und Eins, Andern und zwar die Meisten setzen Hundert fest.

Noch Andere bestimmen zu einer Partie vier Spiele, nach deren Beendigung die angeschriebenen Zahlen der beiden Spieler aufgezchnet werden, und zwar zählt man sowohl Einheiten als Zehner vorhanden, was unter 5 wird für nichts, was aber 5 und darüber ist, wird für Zehn, also ebenfalls für eine Einheit gezählt. Wer nun auf diese Weise, die in den vier Spielen angeschriebenen Zahlen zu rechnen, die meisten Points oder Eins hat, der hat die Partie gewonnen. — Andern Andere berechnen sich bei jedem Spiel, dasselbe ist aber am wenigsten gebräuchlich. Das man-mann man von Geld nicht, zu Anfange des Spiels ausmacht, wie hoch eine jede Partie von ihm verlorebenen Theile bezahlt werden soll, das bespreche sich wohl ohne Erwähnen.

Die Gegenstände, welche man beim Piquet spielt, sind der Kammel, die Sequenzen, die Kunststücke und die Sätze.

Der Kammel zählt die Stiche, welchen bei jeder Zahl von Blättern in Einer Farbe hat.

Sequenz; oder Folgekarten sind mehrere in einer Farbe ununterbrochen aufeinander folgende Blätter. Alle acht Blätter in einer Farbe ist eine Octave, sieben Blätter in ununterbrochener Folge ist eine Septime, sechs Blätter eine Sexte, fünf Blätter eine Quinte, vier Blätter eine Quarte, drei Blätter eine Tercie.

Kunststücke sind³⁾ alle vier Häuser, alle vier Könige, die vier Ober, die vier Unter, die vier Rehen; auch drei Häuser, drei Rehe mit 1. u. sind, wie wohl geringere Kunststücke. Da diese einmal so eingerichtet ist, so läßt sich nichts davon sagen, aber es ist etwas sonderbar, daß man sie Stenue, Richter und Gleiten hier anschleße, da sie doch bei den Sequenzen ihr Recht haben.

Um nun ein gutes Spiel zu erhalten und so viel als möglich zu zählen, muß man gut weggehen suchen. Man lege daher von der Farbe, in welcher man die meisten Blätter hat, ohne Noth sein Blatt weg, dann man kann leicht noch ein

3) Wie vier ist, alle vier Könige, die vier Häuser, die vier Rehen, die vier Gleiten, auch drei Häuser, drei Rehe mit 1. u.

Blätter von dieser Farbe zu kaufen und dadurch nicht nur einen guten Gewinn, sondern auch eine feste Examen erhalten; eben so wenig legt man gern⁴⁾ Rehen, Unter, Ober, Könige, am wenigsten aber ein Daus weg, weil sie so wohl zu Sequenzen als Kunststücken dienen. Man lege aber gerade und entbehrlische Blätter weg, aber doch solche von denen man sich keinen Vortheil verspricht. Wenn die Karte vertheilt ist, so hat jeder den Vorhand das Recht zu kaufen. Das Ober vom dem selben freigelegt auf den Tisch gelegten Hause den welches⁵⁾ Blätter enthält, ist zwar für den Vorhand bestimmt, wenn sie aber so gute Blätter erhalten hat, daß sie einen Schaden nicht soviel weglegen kann, so steht es ihr frei, ein oder zwei Blätter weniger zu kaufen; aber weniger als drei Blätter darf sie nicht weglassen. Seyt der Vorhand weniger als fünf Blätter weg, so hat sie mehr den zu kaufenden Blättern freigelegt eine Wahl, sonst dem sie muß die obere drei oder mehr nehmen und die untere zwei oder das Häufchen liegen lassen.

4) Rehen, Unter, Ober, Könige, am wenigsten aber ein Daus, weil sie so wohl zu Sequenzen als Kunststücken dienen.

habet die Vorhand ein oder zwei Blätter liegen; so hat sie das Recht solche zu beschauen. Aber wenn der der Eine noch der Andere darf: die Kaufleute zu beschauen ehe er weggelegt hat; man muß erst anlegen, also auch erst erklären; ob man etwas liegen lassen will, dann erst darf man kaufen. Ist dieses geschehen, so ist darin nichts mehr zu thun, und man darf weder ein weggelegtes Blatt werden aufheben, noch von den gestellten Blättern aus zurückgehen.

Da die Vorhand die Wahl hat: ob sie die für sie bestimmten Blätter scheinlich kaufen, oder ob man liegen lassen will; so folgt daraus: daß der Letzte, auch eben:weggelegt sein, wird der Erste, dieses Geschäft abzuschließen hat. Ist nun der Nachhand das obere Spielchen zugeworfen, so kann der Letzte nur zwei Blätter wählen; sollte derselbe aber so gute Karten erhalten haben, daß er ohne Schaden seine drei Blätter ablegen könnte, so steht es ihm frei aus Zwei abzugeben und Eins liegen zu lassen; oder, er ist doch ebenfalls keine Wahl hat, denn er muß die drei Blätter nehmen und das Letzte liegen lassen. Wenn die Vorhand ein oder zwei Blätter liegen

hat: die Hinterhand das Recht Alles zu kaufen, und vier oder fünf Blätter wegzulegen, aber sie ist nicht dazu genöthigt, sondern sie kann auch ganz das zwei Blätter kaufen. Auch in diesem Falle geschieht das kaufen von Neuen, indem der Hinterhand das was die Vorhand liegen ließ, alles abgerufen muß. Was nun von den unten liegenden Blättern liegen bleibt, das kann der Letzte gleich wohl beschauen; auch der Erste hat das Recht zu verlangen, daß es ihm gezeigt werde, doch muß er sich zuvor erklären, welches Blatt er ansprechen will, oder wenigstens schon angedeutet haben.

Wenn beide Spieler gekauft haben, so folgt die Vorhand an, und die Hinterhand antwortet, ob das Angefragte gut sei, oder ob sie es besser haben. Hat die Vorhand alles genommen und sie nun der Hinterhand erhalten worden, so rechnet diese das, wenn sie die Vorhand eben:grünzte und die Hinterhand, die deren Gewinn:Zins gar nichts gemeldet. — Durch wird der Stich mit angefaßt: aus: Blätter, fünfzehn schafe u. s. w.; hat nun der Letzte nicht auch Fouci, so antwortet er: wagt, hat er nicht, so reicht er nicht gut, hat er eben Fouci als der Erste ansagt, so reicht er es

aufängt; hat nun der Eine Quarte major, dagegen der Andere Quarte vom Könige, so gilt jene, und diese muß schweigen. Sind aber die gleichartigen Sequenzen beider Spieler auch von gleicher Höhe, z. B. beide vom Könige oder vom Hause ¹⁰⁾, so zählt kein Spieler nicht, es ist so gut als wären gar keine Sequenzen vorhanden. Hat aber Einer noch eine geringere Sequenz gegen die des Anderen nicht anzuwenden kann, so zählt er für diese. Man wolle annehmen, die Vorhand habe Quarte major, eine Terte vom Könige und eine Terte vom Ober ¹¹⁾; die Hinterhand habe aber ebenfalls Quarte major und eine Quarte. Nachdem die Vorhand die Quarte gewonnen und die Hinterhand die übrigen dagegen gewonnen; so zählen also Beide für die Quarte nicht, aber die Vorhand melbet nun die beiden Terte, die aber nicht gut sind; weil die Hinterhand eine Quarte hat. Hat aber die Hinterhand noch ebenfalls Quarte major, sondern nur Quarte vom Könige schadet, so würde die Vorhand nicht mit ihrer Quarte major, sondern auch die beiden an

10) Vom 18.

11) Vom der Dame.

ten gezählt haben und die Hinterhand hätte von ihrer Quarte, die sie nun zählt, so wenig Nutzen gehabt, als von einer Quarte vom Könige. In einigen Gesellschaften hält man es hingegen so, daß wenn jeder der beiden Spieler eine Sequenz von gleicher Qualität und Höhe hat, auch die geringere Sequenz nicht geltend gemacht werden dürfen. Z. B. die Vorhand hätte eine Quarte vom Hause ¹²⁾, eine Quarte vom Ober ¹³⁾ und eine Terte vom Könige; die Hinterhand aber ebenfalls eine Quarte vom Hause ¹⁴⁾, so heben sich nach dieser Regel nicht nur die beiden Quarten auf, sondern die Vorhand darf auch die Quarte vom Ober ¹⁵⁾ und die Terte nicht anwenden. Hier ist aber offenbar kein Verhältniß, die Vorhand muß mit 11 Points gewinnen, die Hinterhand aber nur mit 4. Sobald nun aufgemacht ist, welche Sequenzen gelten, so zählt derselbe und zwar für die Oktave 18, für die Septime 17, für die Sechse 16, für

12) Vom 18.

13) Vom der Dame.

14) Vom 18.

15) Vom der Dame.

aufange; hat nun der Eine Quinte major, dagegen der Andere Quinte vom Könige, so gilt jene, und diese muß schwingen. Sind aber die gleichartigen Sequenzen beider Spieler auch von gleicher Höhe, z. B. beide vom Könige, oder vom Daufe¹⁰⁾, so zählt kein Spieler nicht, es ist so gut, als wären gar keine Sequenzen vorhanden. Hat aber Einer noch eine geringere Sequenz gegen die des Andern nicht schwingen kann, so zählt er für diese. Wir wollen annehmen, die Vorhand habe Quinte major, eine Tertie vom Könige und eine Tertie vom Ober¹¹⁾, die Hinterhand habe aber ebenfalls Quinte major und eine Quarte¹²⁾. Nachher die Vorhand die Quinte gemeldet und die Hinterhand die übrige dagegen gemeldet, so zählt also Beide für die Quinte nicht, aber die Vorhand, welche nun die beiden Terten über sich hat, hat noch zwei, weil die Hinterhand eine Quarte hat. Hatte aber die Hinterhand nicht denselben Quinte major, sondern nur Quinte vom Könige gehabt, so würde die Vorhand nicht auf ihre Quinte major, sondern auch die beiden in

10) Vom K^g.
11) Vom O^{ber}.
12) Vom K^{önige}.

den gezählt haben und die Hinterhand hätte von ihrer Quarte, die sie nun zählt, so wenig Nutzen gehabt, als von einer Quarte vom Könige. — In einigen Gesellschaften hält man es hingegen so, daß wenn jeder der beiden Spieler eine Sequenz von gleicher Quantität und Höhe hat, auch die geringeren Sequenzen nicht geltend gemacht werden dürfen. Z. B. die Vorhand hätte ein Quarte vom Daufe¹³⁾, eine Quarte vom Ober¹⁴⁾ und eine Tertie vom Könige; die Hinterhand aber eben falls eine Quarte vom Daufe¹⁵⁾, so hätten sich nach dieser Regel nicht nur die beiden Quartmaior, sondern die Vorhand darf auch die Quarte vom Ober¹⁶⁾ und die Tertie nicht melden. Hier ist aber offenbar kein Verhältniß, die Vorhand muß mit 21 Points schwingen, die Hinterhand aber nur mit 4. — Sobald nun angemessen ist, werden Sequenzen geschlagen, so zählt derselbe, und zwar für die Dritte 12, für die Sextime 17 für die Octave 16, für

13) Vom D^{aufe}.
14) Vom O^{ber}.
15) Vom D^{aufe}.
16) Vom O^{ber}.

die Quarte 11, für die Quarte 4, für die) Ten-
ne 2. — Nach den Sequenzen zählt die Vor-
hand die Kunststücke und auch hier, tragt das Ob-
bere das Gerügerte. Vier Däuser¹⁶⁾ sind das
vornehmste Kunststück, welches man haben kann,
diesem folgen die vier Könige, denen wider bis
vier Ober¹⁷⁾, hierauf die vier Unter¹⁸⁾ und nach
diesen die vier Zehnen. Die gewöhnlichen Kunststücke
strafen die Gedrungen, als¹⁹⁾ drei Däuser, drei Kö-
nige, drei Ober, drei Unter, drei Zehnen. Bei
z. B. die Vorhand vier Könige, der Zweite aber
hat vier Däuser²⁰⁾, so zählt dieser nicht nur das
gemeldete höchste Kunststück, sondern geringere die
er noch daneben hat, ebenfalls, etwa nach²¹⁾ drei
Ober und drei Unter. Das Ganze drei Däuser²²⁾,
der Andere aber hat vier Zehnen, so strafen Diese

16) Vier K.

17) Vier vier Damen.

18) Die vier Däuser.

19) Drei K., drei Könige, drei Damen, drei Zeh-
nen, drei Zehnen.

20) Vier K.

21) Drei Damen und drei Däuser.

22) Drei K.

Seue und die Zehne, wenn er zufällig noch²³⁾ drei
Könige und drei Ober haben sollte, zählt auch diese,
obgleich schon die vier Zehnen²⁴⁾ die drei Däuser,
die 3 Könige und die 3 Ober strafen würden. — Für
ein zweites Kunststück rechnet man 14 und
spricht deshalb auch beim Anmelden gleich einfach
vier — vierzehn Däuser²⁵⁾ u. Für ein gedrucktes
Kunststück werden Drei gerechnet.

Man ist beim Anmelden nicht verbunden zu
sagen in welcher Farbe der Nummel und die Se-
quenzen sind; sind sie aber als gut anerkannt
worden, dann muß man es anzeigen, so man es
verhindern, auf Verlangen des Anderen alles Ver-
weilende vorzuzeigen. Ist der Mitspieler zu be-
scheiden um dieses zu verlangen, so wird man sich's
wenigstens zur Pflicht machen Alles deutlich und
bestimmt anzugeben. — In einigen Gesellschaften
wählt man zwar das Vorgehen der Sequenzen und
der Kunststücke, allein das Aufweisen des Num-
mels bleibt unerlässliche Bedingung.

23) Drei Könige und drei Damen.

24) Vier drei K., die drei Könige und die drei Dä-
user strafen werden.

25) Einmal vier — vierzehn K. u.

Wenn man auf die beschriebene Weise mit dem Annehmen zu Stande gekommen ist, so rechnet ein Jeder was er angezeigter zusammen. Wir wollen annehmen, die Vorhand hätte einen Kummel von sechs Blatt, eine Laitze und eine Zeitze gemeidet, dieses zählt zusammen 24; die Hinterhand, deren Kummel und Sequenzen nicht so gut waren, hat aber ein Lunkstück und zwar vierzehn Kömme, dafür zählt sie 14. — Dieser Rhythmus geschieht laut und das Spiel nimmt seinen Anfang, indem die Vorhand ausspielt. Die geforderte Farbe muß bedient werden, nur dann, wenn man kein Blatt weiter hat, steht es frei nach Geddanken zugeben. Keine Farbe hat vor der andern einen Vorzug, weil kein Trumpf gewählt wird und wenn daher der Eine das höchste Blatt einer Farbe ausspielt, welches der Andere nicht mit einem höhern von derselben Farbe nehmen kann, so macht es seinen Stich. — Man zählt Eins weiter, so wie man ein Blatt ausspielt oder übersticht. Wir wollen, um dieses deutlich zu machen, bei dem gegebenen Beispiel stehen bleiben. Die Vorhand zählt 24 aus der

Hand und spielt das Dank²⁵⁾ von der Farbe, darin sie einen Kummel hat, aus, indem sie zählt 23. — Die Hinterhand hat wider Erwarten den König besetzt und giebt die Sieben zu. Die Vorhand spielt weiter und zwar den Ober²⁶⁾ von der Farbe des Kummels, und so zählt 26. — Die Hinterhand, welche mit der Hand 14 zählt, nimmt den Stich mit dem Könige und zählt 13, nichts wider aus und zählt 16 und so lange, als sie am Spiele bleibt, bei jedem Ausfinden Eins weiter. Kann die Hinterhand endlich nicht weichen und muß ein Blatt spielen, welches die Vorhand nehmen kann, so zählt diese, indem sie sich 27 — und so fort bis Beide keine Karten mehr in Händen haben.

• Für den letzten Stich zählt man in vielen Gesellschaften außer dem gewöhnlichen Punkt noch drei, oder auch mit dem gewöhnlichen Punkt drei, als nur außerordentliche Bezeichnung. Dieses muß aber besonders ausgemacht werden, sonst geht der letzte nicht mehr, als jeder andere Stich.

²⁵⁾ Das 11.

²⁶⁾ Das Dank.

Bei jeder sechs Stiche, also die äußersten oben die Leise gemacht hat, der zählt dafür noch 10 Points und rechnet diese zu denen, die er bis zum letzten Stiche gezählt hatte.

Macht Einer alle Stiche durch, so rechnet er für die Vols oder die Wäsche 40 Points zu den Augen, welche er bis zum letzten Stiche erreicht zählt, hltzu.

Wenn Einer mit seinem Munsich, seinen Besonnenen und Kunststücken, ohne daß er von dem Anderen bestraft worden wäre, also aus der Hand, Dreißig zählt, so gilt dieses für Mungig und ein solches Spiel heißt ein Mungig. — Wenn man die Partie zu Hundert oder Hundert und Eins ausspielt, so steigt man den Mungig für ein besonderes Partie zu rechnen, welche den bereits gemachten Spielen nichts ungeachtet. (Es bleibt vorher angefangene Partie) bleiben stehen und werden besonders ausgespielt. — Oft gilt der Mungig auch für eine doppelte Partie. In beiden Fällen wird gar nicht ausgespielt, sondern so wie Einer aus der Hand dachig macht, so hat er eine einfache oder doppelte Partie, es vorher ausgespielt worden ist.

In manchen Spielweisen, besonders wenn ein hohes Geld gespielt wird, belohnt man den Mungig nicht besonders, sondern er wird nur zu der bereits gemachten Partie gerechnet und macht dies die Partie gewonnen. Hier wird aber oft ein großes Mißverhältnis entstehen. Wenn man es nämlich in den gemachten Spielen schon sehr weit gebracht hat und nun einen Mungig zu gewinnt, so hat derselbe keinen großen Nutzen, als ein gewöhnliches gutes Spiel. — Auch diese Zahl gehört zu den Ausnahmen, und wenn der Mungig die Partie gewonnen machen soll, so muß, es vorher ausgespielt werden: denn nach der Regel gilt der Mungig für eine besondere Partie. Das heißt einen Mungig zu machen, bedeutet dies die Hand, sondern auch die Hand verliert. Sobald sie aus der Hand zu zählen kann, ohne daß die Hand zuvor etwas ausgespielt hat, so hat auch die Hand den Mungig gewonnen: denn wenn die Hand nicht aus der Hand zählt, so kann sie nicht mehr durch das Ausspielen streiten und Eins zählen. Wenn dieses die Hand gewonnen hat, so ist es nicht Mungig, denn es Mungig ein Mungig zu den

häufigen Fällen gehört, so hat ihn doch die Hinterhand besser, als die Vorhand, welche durch das Begewerfen von fünf Blättern sich leichter ein gutes Spiel widerben kann, als Jene, durch das Begewerfen von nur drei Blättern. —

Kann die Vorhand mit ihrem Kartenzug, ihren Sequenzen und Kunstblößen, nicht dreißig zählen, ist gefangen aber durch das Auspielen und durch mehrere Suche, ehe noch der Andere Eins zählt, zu der Zahl dreißig, so zählt sie Sechzig und dieses heißt ein Sechziger. Dieses ist ein Körper, welcher der Vorhand ganz allein eigen ist, denn wenn die Hinterhand auch durch die ersten Schritte bis zu dreißig gelangt, so kann sie nicht mehr sechzig zählen, weil die Vorhand durch das Auspielen Eins gezählt hat. — Zählt die Vorhand unpaar sechzig, dreißig und zählt damit fort, wenn sie 31, 32, weitere zählt, so schadet es nichts, wenn sie auch erst zu Ende des Spiels bemerkt, wenn es auch erst zu Ende des Spiels wahr, denn ein Wort kostet nicht. Ist aber das nächste Spiel wieder abgehoben worden, dann ist es nicht mehr zu ändern. — In diesem Falle ist man schon in diesem Falle

gar nicht mehr erlaubt nicht, daß wenn Einer zu 30 zu sagen, 30 spreche und indem er nicht spielt 32 zu zählen fortführe, daß er es ändert. Sondern er hat den Vortheil damit verloren. Demonstret er es aber, noch ehe er wieder aussteht hat, so kann er statt 30 — sechzig setzen und mit dem Auspielen 32 zu zählen fortführen. —

In den Gesellschaften wo man den Wanzers für eine doppelte Partie rechnet, da spielt man den Sechziger für eine besondere einfache Partie zu rechnen, welche nicht mit zum Spiel gehört, und die bereits gemachten Spiele schon zu lassen. Dieses muß durch bestimmte Verabredung unter den beiden Spielern vorher abgemacht werden sein, denn nach dem Spiel wird der Sechziger nicht zu den schon angespielten Spielen gerechnet und, wenn die Partie damit nicht beendet ist, so werden noch so viele Spiele gemacht, als zur Beendigung derselben erforderlich sind.

Sobald ein Spiel zu Ende ist, so macht sich Einer von den beiden Spielern zum Schlichter, das und ein Irren gezählt hat aufzuzeichnen. Dieses muß mit Aufmerksamkeit und Vorsicht geschehen, damit derjenige, welcher nicht aufsteht, sein Spiel

war die Schwierigkeit, wenn es ihm beliebt, nachzuzählen kann. Es fragt aber auch einem jeden Spieler frei, seine Punkte selbst aufzuzählen.

Bei zuerst Hundert oder Hunderts und Eins zählt, der hat die Partie gewonnen. Man muß der Andere noch nicht zu zählen, so hat er die Partie doppelt verloren; dieses heißt ein Matich. Man kann aber auch übereinkommen, daß der Matich nicht gelten soll und dann verliert man die Partie nur einfach, auch wenn man weniger als 50 zählt.

In vielen Gesellschaften gebraucht man zur so Punkte um aus dem Matich zu sein, nicht diese Berechnung ist ganz unrichtig. Etwas ungeschickter würde für noch wider den Matich. Der mittliche Matich geht nur bis 49; hat man aber 50 Punkte, dann muß noch Eins der Ausschlag geben. Denn so gut man den Matich geben. Und zählen muß, wenn der Andere nicht Eins und fünfzig zählen darf, wenn so geht ein auch fünfzig und Eins dazu, wenn man aus dem Matich sein will.

Wenn man sich nicht gleich Anfangs zu einem gewissen Anzahl Partien vereinigt hat, so ist

es besser zu Ende einer Partie frei aufzuhören. Oft gescheht, man dem Verlierenden allein die Fortsetzung zu geben, dieses ist aber ein Zwang, weil der in einem so vorzüglich angenehmen Spiele, als das Piquet, nicht hat finden sollen. — Wenn nun das Spiel weiter fortgesetzt werden soll, so muß von Neuem um das Kartengehen gehandelt werden. Oft gleich aber auch derjenige, welcher die Partie gewonnen hat, — Anders lassen, wenn sie eine neue Partie anfangen, gar keine Abänderung statt finden, sondern derselbe, welcher im letzten Spiele der vorigen Partie die Nothwendigkeit gehabt hat, der muß zum ersten Male der neuen Partie die Karte geben, er mag die vorige gewonnen oder verloren haben.

Einige Verhaltensregeln.

Dieses Spiel verdient, daß man ihm die größte Aufmerksamkeit widmet, daß man die Regeln auf das genaueste befolgt und dasselbe mit aller möglichen Klugheit und Besonnenheit spielt. Es ist überhaupt notwendig, daß man die hier beschriebene Methode Einübung genau inne habe, denn wenn man das Geringste dabei versteht, so hat man bei

bedeutenden Nachtheil davon, wie man aus dem nächst
 er unten folgenden Beispiele und Regeln sehen
 wird. Um nun Versehen zu vermeiden, so ist es
 vor allen Dingen notwendig, daß man die außer
 henden Karten in der Hand auf das gedruckte
 verzie, jede Farbe für sich und die Blätter jeder
 Farbe nach ihrer Folge reihe stelle.

Das Ablesen ist ein Geschäft von großer Wichtig-
 keit. Man nehme dabei zuerst Rücksicht auf den
 Nummern, und lege so hinein, als möglich von der
 Farbe etwas ab, von welcher man die meisten Blätter
 hat. Zugleich suche man eine gute Sequenz
 zu erhalten, und lege auch die Blätter, welche zu
 den nächsten dienen, nicht ohne Noth ab. Da
 man aber alle diese Rücksichten nicht immer zu voll-
 bringen kann, so wird man von der Regel auf den
 Nummern zu halten, allmählich abgehen, wenn die Blätter
 so gestreut sind, daß man nicht auch zugleich auf
 eine gute Sequenz Rücksicht machen kann, und sich
 bald andere gute Blätter ablegen müßte. Wenn
 man z. B. mehrere gedruckte Sequenzen hat, und
 zugleich einen sehr geringen Nummern von 1 Blättern
 hat, so würde man sehr eilends handeln, wenn
 man jene ablesen wollte aus den Nummern zu den

halten; denn man kann eben sowohl die Blätter mit
 hohen Nummern zu den letzten ziehen, als den Nummern
 mit niedrigen, und da wäre jener Vortheil ge-
 ringer, als dieser.

Wenn man in zwei Farben gleich viele Blätter
 hat, so lege man die Farbe ganz ab, in welcher
 man sich eine starke Sequenz versprechen kann.
 Sollte man von beiden Farben etwas ablegen? So
 würde man sich in beiden Fällen mit der Hoff-
 nung zu einer guten Sequenz trösten, als auch
 bis zu einer dazwischen liegenden Sequenz verkehren.

Da vier Ausgänge sehr viel zur Vereinfachung
 des Spiels beitragen, so suche man zwei Zahlen,
 zwei Unter, zwei Ober u. s. w. zu erhalten, und
 immer oder wenigstens die besten Ausgänge
 von dem Spiel zu ziehen. Das wäre nicht zu thun
 (s. u. 27) wie z. B. 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000, 1001, 1002, 1003, 1004, 1005, 1006, 1007, 1008, 1009, 1010, 1011, 1012, 1013, 1014, 1015, 1016, 1017, 1018, 1019, 1020, 1021, 1022, 1023, 1024, 1025, 1026, 1027, 1028, 1029, 1030, 1031, 1032, 1033, 1034, 1035, 1036, 1037, 1038, 1039, 1040, 1041, 1042, 1043, 1044, 1045, 1046, 1047, 1048, 1049, 1050, 1051, 1052, 1053, 1054, 1055, 1056, 1057, 1058, 1059, 1060, 1061, 1062, 1063, 1064, 1065, 1066, 1067, 1068, 1069, 1070, 1071, 1072, 1073, 1074, 1075, 1076, 1077, 1078, 1079, 1080, 1081, 1082, 1083, 1084, 1085, 1086, 1087, 1088, 1089, 1090, 1091, 1092, 1093, 1094, 1095, 1096, 1097, 1098, 1099, 1100, 1101, 1102, 1103, 1104, 1105, 1106, 1107, 1108, 1109, 1110, 1111, 1112, 1113, 1114, 1115, 1116, 1117, 1118, 1119, 1120, 1121, 1122, 1123, 1124, 1125, 1126, 1127, 1128, 1129, 1130, 1131, 1132, 1133, 1134, 1135, 1136, 1137, 1138, 1139, 1140, 1141, 1142, 1143, 1144, 1145, 1146, 1147, 1148, 1149, 1150, 1151, 1152, 1153, 1154, 1155, 1156, 1157, 1158, 1159, 1160, 1161, 1162, 1163, 1164, 1165, 1166, 1167, 1168, 1169, 1170, 1171, 1172, 1173, 1174, 1175, 1176, 1177, 1178, 1179, 1180, 1181, 1182, 1183, 1184, 1185, 1186, 1187, 1188, 1189, 1190, 1191, 1192, 1193, 1194, 1195, 1196, 1197, 1198, 1199, 1200, 1201, 1202, 1203, 1204, 1205, 1206, 1207, 1208, 1209, 1210, 1211, 1212, 1213, 1214, 1215, 1216, 1217, 1218, 1219, 1220, 1221, 1222, 1223, 1224, 1225, 1226, 1227, 1228, 1229, 1230, 1231, 1232, 1233, 1234, 1235, 1236, 1237, 1238, 1239, 1240, 1241, 1242, 1243, 1244, 1245, 1246, 1247, 1248, 1249, 1250, 1251, 1252, 1253, 1254, 1255, 1256, 1257, 1258, 1259, 1260, 1261, 1262, 1263, 1264, 1265, 1266, 1267, 1268, 1269, 1270, 1271, 1272, 1273, 1274, 1275, 1276, 1277, 1278, 1279, 1280, 1281, 1282, 1283, 1284, 1285, 1286, 1287, 1288, 1289, 1290, 1291, 1292, 1293, 1294, 1295, 1296, 1297, 1298, 1299, 1300, 1301, 1302, 1303, 1304, 1305, 1306, 1307, 1308, 1309, 1310, 1311, 1312, 1313, 1314, 1315, 1316, 1317, 1318, 1319, 1320, 1321, 1322, 1323, 1324, 1325, 1326, 1327, 1328, 1329, 1330, 1331, 1332, 1333, 1334, 1335, 1336, 1337, 1338, 1339, 1340, 1341, 1342, 1343, 1344, 1345, 1346, 1347, 1348, 1349, 1350, 1351, 1352, 1353, 1354, 1355, 1356, 1357, 1358, 1359, 1360, 1361, 1362, 1363, 1364, 1365, 1366, 1367, 1368, 1369, 1370, 1371, 1372, 1373, 1374, 1375, 1376, 1377, 1378, 1379, 1380, 1381, 1382, 1383, 1384, 1385, 1386, 1387, 1388, 1389, 1390, 1391, 1392, 1393, 1394, 1395, 1396, 1397, 1398, 1399, 1400, 1401, 1402, 1403, 1404, 1405, 1406, 1407, 1408, 1409, 1410, 1411, 1412, 1413, 1414, 1415, 1416, 1417, 1418, 1419, 1420, 1421, 1422, 1423, 1424, 1425, 1426, 1427, 1428, 1429, 1430, 1431, 1432, 1433, 1434, 1435, 1436, 1437, 1438, 1439, 1440, 1441, 1442, 1443, 1444, 1445, 1446, 1447, 1448, 1449, 1450, 1451, 1452, 1453, 1454, 1455, 1456, 1457, 1458, 1459, 1460, 1461, 1462, 1463, 1464, 1465, 1466, 1467, 1468, 1469, 1470, 1471, 1472, 1473, 1474, 1475, 1476, 1477, 1478, 1479, 1480, 1481, 1482, 1483, 1484, 1485, 1486, 1487, 1488, 1489, 1490, 1491, 1492, 1493, 1494, 1495, 1496, 1497, 1498, 1499, 1500, 1501, 1502, 1503, 1504, 1505, 1506, 1507, 1508, 1509, 1510, 1511, 1512, 1513, 1514, 1515, 1516, 1517, 1518, 1519, 1520, 1521, 1522, 1523, 1524, 1525, 1526, 1527, 1528, 1529, 1530, 1531, 1532, 1533, 1534, 1535, 1536, 1537, 1538, 1539, 1540, 1541, 1542, 1543, 1544, 1545, 1546, 1547, 1548, 1549, 1550, 1551, 1552, 1553, 1554, 1555, 1556, 1557, 1558, 1559, 1560, 1561, 1562, 1563, 1564, 1565, 1566, 1567, 1568, 1569, 1570, 1571, 1572, 1573, 1574, 1575, 1576, 1577, 1578, 1579, 1580, 1581, 1582, 1583, 1584, 1585, 1586, 1587, 1588, 1589, 1590, 1591, 1592, 1593, 1594, 1595, 1596, 1597, 1598, 1599, 1600, 1601, 1602, 1603, 1604, 1605, 1606, 1607, 1608, 1609, 1610, 1611, 1612, 1613, 1614, 1615, 1616, 1617, 1618, 1619, 1620, 1621, 1622, 1623, 1624, 1625, 1626, 1627, 1628, 1629, 1630, 1631, 1632, 1633, 1634, 1635, 1636, 1637, 1638, 1639, 1640, 1641, 1642, 1643, 1644, 1645, 1646, 1647, 1648, 1649, 1650, 1651, 1652, 1653, 1654, 1655, 1656, 1657, 1658, 1659, 1660, 1661, 1662, 1663, 1664, 1665, 1666, 1667, 1668, 1669, 1670, 1671, 1672, 1673, 1674, 1675, 1676, 1677, 1678, 1679, 1680, 1681, 1682, 1683, 1684, 1685, 1686, 1687, 1688, 1689, 1690, 1691, 1692, 1693, 1694, 1695, 1696, 1697, 1698, 1699, 1700, 1701, 1702, 1703, 1704, 1705, 1706, 1707, 1708, 1709, 1710, 1711, 1712, 1713, 1714, 1715, 1716, 1717, 1718, 1719, 1720, 1721, 1722, 1723, 1724, 1725, 1726, 1727, 1728, 1729, 1730, 1731, 1732, 1733, 1734, 1735, 1736, 1737, 1738, 1739, 1740, 1741, 1742, 1743, 1744, 1745, 1746, 1747, 1748, 1749, 1750, 1751, 1752, 1753, 1754, 1755, 1756, 1757, 1758, 1759, 1760, 1761, 1762, 1763, 1764, 1765, 1766, 1767, 1768, 1769, 1770, 1771, 1772, 1773, 1774, 1775, 1776, 1777, 1778, 1779, 1780, 1781, 1782, 1783, 1784, 1785, 1786, 1787, 1788, 1789, 1790, 1791, 1792, 1793, 1794, 1795, 1796, 1797, 1798, 1799, 1800, 1801, 1802, 1803, 1804, 1805, 1806, 1807, 1808, 1809, 1810, 1811, 1812, 1813, 1814, 1815, 1816, 1817, 1818, 1819, 1820, 1821, 1822, 1823, 1824, 1825, 1826, 1827, 1828, 1829, 1830, 1831, 1832, 1833, 1834, 1835, 1836, 1837, 1838, 1839, 1840, 1841, 1842, 1843, 1844, 1845, 1846, 1847, 1848, 1849, 1850, 1851, 1852, 1853, 1854, 1855, 1856, 1857, 1858, 1859, 1860, 1861, 1862, 1863, 1864, 1865, 1866, 1867, 1868, 1869, 1870, 1871, 1872, 1873, 1874, 1875, 1876, 1877, 1878, 1879, 1880, 1881, 1882, 1883, 1884, 1885, 1886, 1887, 1888, 1889, 1890, 1891, 1892, 1893, 1894, 1895, 1896, 1897, 1898, 1899, 1900, 1901, 1902, 1903, 1904, 1905, 1906, 1907, 1908, 1909, 1910, 1911, 1912, 1913, 1914, 1915, 1916, 1917, 1918, 1919, 1920, 1921, 1922, 1923, 1924, 1925, 1926, 1927, 1928, 1929, 1930, 1931, 1932, 1933, 1934, 1935, 1936, 1937, 1938, 1939, 1940, 1941, 1942, 1943, 1944, 1945, 1946, 1947, 1948, 1949, 1950, 1951, 1952, 1953, 1954, 1955, 1956, 1957, 1958, 1959, 1960, 1961, 1962, 1963, 1964, 1965, 1966, 1967, 1968, 1969, 1970, 1971, 1972, 1973, 1974, 1975, 1976, 1977, 1978, 1979, 1980, 1981, 1982, 1983, 1984, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 211

Wenn man, zu neuem Jahre, seine alte
neu bra. Kleiderstücke nicht liegend, denn es trifft
sich nicht nur häufig, daß die Bekleid., welche man
nicht kauft, noch sehr vortheilhaft gewesen wären,
sondern, wenn man, bei Vorhand. der so selten man
Gegenstände als gerade solche, Bitten liegen, durch
welche sie ihn Geler., vortheilhaft und das bei Vor-
hand. ungünstig machen kann. Denn man, aber, so
so gutes Ende in der Hand hat, daß man, von dem
Andern nicht, befragen darf, und sich auch bei
Ablegen so vieler Mühe, die Sammler zu sein,
sine guten Namen offenbar vertreten würde, denn
wäre es nicht, müßte man, nicht, man
nicht, seinen Willen, ...

Man nehme auch beim Kaufe der Bücher
mit, in welchem man sich befindet, in Hox, dem
des Merbath, wenn man schon, Kette, Kette, Kette
dann man (ist die ganze Arbeit abgeben, die für
Kette, Kette, Kette, Kette, Kette, Kette, Kette, Kette
und Kette, Kette, Kette, Kette, Kette, Kette, Kette, Kette
werden.

உணவு தானியத் துறை அமைச்சர் பேசும் போது

26) Eine weitere wichtige Sache: 3

Daß nur noch wenige Punkte zum Erkennen der
Partei erforderlich sind, darin mag man ohne
weiterer Aufmerksamkeiten auf einen guten Mannes-
worts, aus alle andere Absichten aus dem Ge-
samt Leben! Wenn in der Partei alle andere
Wirkungen vergrößert, so mache auch der Partei.
Nicht eher aus, als die politische Bewegung unter die
gesamte "Rundschau" der Nation.

§. Gesetze und Regeln des Zuges.

fp1514

5. Wenn der Herr noch glaubt, daß die Kerk
eingesetzt werden kann, so kann sie bei
Hochzeiten verwendet und aufbewahrt, daß auch ein
andere eingebracht werden - Das ist die Meinung
abgegeben; dann hat sie kein Recht mehr, aber zu
verfügen.

3. Das mittlere Glied darf weder der Kinetik
noch der Statik schaden, sondern sich ohne
Einfluss des Baues, je nach der andern Zeit, ab-
ändern, ohne mechanisch zu wirken.

3. Sie ist in dem Falle, da beim ersten von
zwei zusammenhängenden Werten, die einen bestimmten Wert

man zu Anfange des Spiels bestimmt anzuzeigen.
Wenige halten es so, daß man deshalb die Karte
nicht von Neuem mischt, sondern derwolge, an
den das offen liegende Blatt kommt, muß es nehmen,
es sei ein gutes oder geringes wenn aber
gutes Blätter umgelegt sind, alsdann muß von
Neuem gegeben werden. In letzterem Falle
soll jedesmal, auch dazu, wenn nur ein Blatt um-
gelegt liegt, wieder einmischen und von Neuem
geben. — Wenn Jemand feine eigenen Blätter
umwirft, so kann nicht von Neuem gegeben wer-
den; sondern das Spiel wird ausgespielt.

4. Wenn die Kartenvertheilung ist und Einer
ein Blatt zu viel oder zu wenig erhalten hat, so
hängen es ab, ob man der Vorhand ab, ob
das Spiel ausgespielt, oder ob die Karten noch um-
mal gegeben werden soll. Wenn das Spiel aus-
gespielt werden soll, so muß der, welcher im Vor-
hand ist, die Karten zu viel bekommen hat, ein Blatt
mehr weglegen, als er besitzt, und wenn er zu
wenig erhalten, umgekehrt ein Blatt mehr
kaufen als weglegen. — Daraus, daß der Spieler,
wenn seine Karte unrichtig ist, indem er ein Blatt
zu viel oder zu wenig hat, nicht ohne Rücksicht

der Vorhand von Jemandem bestraft wird, folgt aus-
nicht, daß es die Vorhand in dem nächsten Falle
billig und gerecht sein dürfte, wenn sie mußte
der Hinterhand, daß sie ein Blatt mehr weglege,
als kauft, oder ein Blatt mehr kauft, als weglegt,
angezeigt, ehe sie die Kartenvertheilung annehmen. Im
Gegensatz kann die Hinterhand verlangen, daß
noch Blatt gegeben werde.

5. Wenn man mehr als ein Blatt zu viel
oder zu wenig erhalten hat, so auch, wenn die
Karte vertheilt ist, so muß noch einmal
gegeben werden.

6. Wenn sich während des Spiels findet, daß
Einer mehr Blätter hat, als er haben sollte, so
kann er zu Grunde, in demselben Spiele auch
nicht einen Punkt zählen, dagegen der Andere
alles zählt was er wirklich hat.

7. Findet sich während des Spiels, daß
Einer weniger Blätter hat, als er haben sollte, so
verhindert dieses denselben ganz mehr am Zählen,
als wenn der Andere am Aufzählen ist, so muß
er das Spiel abbrechen lassen, wenn es nicht
mehr der geforderten Karte wäre. Daher, wenn
man z. B. zehn Blätter hat, der Andere aber weniger

die richtige Karte hat, keine zehnte. Was Auszu-
len am Spiele ist, so muß man das Blatt, ob
wohl es nicht von der geforderten Karte ist, zu
geben, wenn man gleich ein anderes, was
welches Jener in der Hand hat, damit Jener
kann, Derjenige welcher die richtige Karte hat,
rechnet sich so viel Stiche zu Hause, als er Blätter
übrig behält, also auch, wenn man ausgemacht hat,
daß der letzte Stich besonders berechnet werden soll,
die drei Punkte für den letzten Stich. Wenn der
welcher zu wenig Blätter hat, nicht wirklich sechs oder
sieben Stiche gemacht, also das Spiel neuer
zum Stechen gebracht oder da, daß selbst gewon-
nen hat, so hat der Andere, welcher die richtige
Karte hat, was die der ihm übrig gebliebenen
Blätter, welche für so viel Stiche gerechnet werden,
die Lese gewonnen. So wird auch der, welcher
zu wenig Blätter hat, wenn der Andere so viel
Stiche macht, daß Jener seine Blätter aus-
geben muß, sogar mit dieser gewinnt, die Wahrheit
weil die Blätter, welche er übrig behält für Sti-
che gerechnet werden, die er gemacht hat.

3. Wenn die Vorhand von dem Ausstatten zu
nach liegen läßt ohne es der Hinterhand auszu-
gelassen

gelassen so hat diese das Recht, wenn sie nicht aus-
lassen will, nachdem sie vorher als ihr bestes ab-
gelegt, alle Blätter an sich zu nehmen, und die
welche sie als dienlich an sich können (doch nicht
mehr Blätter, als sie bereits abgelegt) davon zu
behalten.

9. Kömmt man mehr oder weniger Ausstatten
aufnimmt, als man aus der Hand weggelegt hat,
so kann man es, sobald man die Ausstatten be-
steht, auch zu seinen übrigen Karten gestellt hat,
nicht mehr ändern und man verfällt in die
Strafe, welche darauf gesetzt ist, wenn man zu viel
oder zu wenig Blätter hat.

10. In den Gesellschaften, wo man das Auf-
heben der gemachten Stiche, als des Himmels,
der Begierden und Kunststücke, nicht erlaubt,
sondern vielmehr zur äußerlichen Ordnung ge-
macht hat, so muß alles Straffen vorgelegt
werden, ehe man ausspilt. Spielt daher die Vor-
hand aus, ohne vorher, was sie gemeldet, vorge-
legt zu haben, so verliert sie die gemachten Kar-
ten, und die Hinterhand zählt statt ihrer Alles
was sie aufheben kann, wenn es gleich geringer
wäre. Doch muß dieser die Hinterhand nicht

ste auf das ausgesprochne Blatz zugeht, denn hat sie einmal zugegeben, so hat, sie diesen Vortheil verloren und die Vorhand zählt fort, was sie zumal gemeldet, obgleich sie es nicht vorgezeigt hat. — Die Hinterhand kann nicht in dieses Craft verfallen, denn es ist die Sache der Vorhand, ihr sie auszuspielen, sich das was die Hinterhand gemeldet, vorgelegen zu lassen. — Wenn man aber nicht die Sequenzen und Kunststücke, wohl aber jedesmal den Himmel vorgezeigt pflegt, da hat das unterlassene Aufweisen des Himmels von Seiten der Vorhand, ebenfalls den Verlust von allem aus der Hand gezählten Augen zur Folge.

xx. Im Anmelden muß man die strengste Ordnung beobachten und zuerst den Himmel, dann die Sequenzen und zwar die höchsten zuerst, und zuletzt die Kunststücke, erst die höchsten, dann die geringsten nennen. Versichert man, ja dieser Ordnung etwas und meldet früher, das was später hätte gemeldet werden sollen, so versichert man das was den Vorzug vor dem zu früh Genannten hat und darf es nicht meiden. Meldet man z. B. erst die Sequenzen und dann den Himmel, so hat man das Recht den Himmel zu melden, versichern, und es ist

337

die Kunststücke, so zählt man nicht für den Himmel und die Sequenzen. Bei dem Anmelden der Sequenzen und Kunststücke muß man gleichfalls die Folge genau beobachten, wenn man keinen Nachtheil davon haben will; denn meldet man erst die geringere Sequenz oder das geringere Kunststück, so kann man die höheren nicht mehr zählen und wegen der zuerst gemeldeten geringeren, von dem Anderen noch gestraft werden. Z. B. wenn man erst eine Terte meldet, und dann die Quarte, so versichert man die Quarte, weil man die Terte eher genannt hat, hat nun der Andere eine Terte von höherm Werthe, so straft er auch noch die gemeine Terte geringe Terte. So würde man, wenn man erst drei Könige und dann vierzehn Zehnen melden wollte, letztere dadurch, daß man sie höher als die Könige gemeldet hat, einbüßen und der Andere, wenn er drei (Könige) hat, wird noch dazu die Könige strecken.

xx. Wenn man sich im Anmelden verspricht und etwas Anderes meldet, als man wirklich hat, so mag man sich dadurch alles dessen verlustig, was man in derselben Situation in Wahrheit zählen könnte. Z. B. es meldet Einer eine Quarte von Ober, ²¹⁾ das es nicht hat, er hat aber eine

21) Drei K.

32) Von 175 Zwei,

Quart vom Hause¹¹⁾ und geringere Sequenzen wirklich, so darf er zur Strafe in diesem Spiele keine Sequenzen zählen. Wenn Einer ein anderes Kunststück meldet, als er wirklich hat, so darf er zur Strafe auch solche nicht zählen, die er aufweisen kann.

13. Wenn Einer Fines meldet, das er nicht hat, oder mehr zählt, als er wirklich gemeldet, so darf er, wenn es erst während des Spiels entdeckt wird, in diesem Spiele auch das nicht zählen, was er in Wahrheit hat, dagegen muß der Andere alle seine Augen zählen. Wird der Fehler noch entdeckt, ehe ausgepielt ist, so kann man sein Wort ohne Strafe abändern.

14. Wenn Einer anmeldet aus der Hand, welchen das Gemeldete, Kasten, Thaum, aus welchen besteht, daß es gut sei, aber den Fehler einflüßet, ehe der erste Stich gemacht ist, so kann der sein Wort wieder zurück nehmen. Ist aber ausgespielt und gegeben, dann kann nichts mehr gestraft werden.

15. Sobald der erste Stich gemacht ist, kann man nichts mehr, was man zu melden verpflichtet hat, nachholen, sondern es ist ungültig.

16. Wenn Einer ein gewisses Kunststück zu thun sagt, aber nur ein anderes meldet, so muß

er, nachdem der Andere geantwortet, daß es gut ist, auf dessen Verlangen sagen, welches Blatt er abgeworfen hat, oder das Gemeldete auch vorzeigen.

17. Wer Farbe verliert, der kann nicht nur nachher seinen Stich in solcher machen, sondern der Andere zählt auch, sobald es entdeckt wird, fünf Points zu seinem Vortheile.

18. Ein Blatt das einmal offen auf dem Tische liegt, es sei ausgespielt, oder zugegeben, darf nicht wieder zurück genommen werden, es muß dem der Farbe hält die ausgespielte Farbe, oder aus Versehen nicht bedient und ein anderes Farbens Blatt zugeben. Darum kann zu bedient sein, dann ein Blatt wieder aufheben. — Ist schon der folgende Stich gemacht, alsdann kann dieses nicht mehr verkehrt werden und es verfällt in die fünf auf gesetzte Punkte.

19. Wenn man zwei Blätter auf einmal ausspielt, ob oder zugleich, so gilt das oben ausgesagte, es muß dann beim Zählen, das das untere vander geforderten Farbe wäre und das obere von einer andern.

20. Wird am Spiele ist und so einer andern Farbe übergeht, der muß die entsprechende Farbe zurück nehmen; weil er dieses bei der Andern nicht darf, so kann er deshalb nicht gestraft werden.

21. Wenn Einer in der Meinung, daß er keinen Stich weiter machen werde, die Karten wegwirft, sodann aber entdeckt, daß er noch Stiche machen könnte, so wird denselben in einigen Gesellschaften zugestanden, sobald sie noch nicht mit andern auf dem Tisch liegenden Karten vermischt sind, sie wieder aufzunehmen und das Spiel auszuspielen und nur dann, wenn sie der Gegner schon an sich genommen hat, oder wenn sie mit andern auf dem Tisch liegenden Karten vermischt sind, hat es dabei kein Verwenden und der Andere zählt die Stiche zu seinem Vortheil. In andern Gesellschaften dagegen wird dieses nicht gestattet, sondern man hat sich durch das Wegwerfen der Karten, aller Ansprüche auf weitere Stiche begeben und der Andere zählt die übrigen Stiche für sich, wenn sich gleich auswirken sollte, daß Jener, wenn er die Karten nicht wegwerfen hätte, noch Stiche bekommen haben würde. Das letzte Verfahren ist wohl das vorzüglichere, in daß müssen die Spieler zu Anfang gleich bestimmen, wie sie es in diesem Falle halten wollen.

22. Wenn derjenige, welcher gegen das Ende des Spiels am Tisch ist, die letzten Blätter auf dem Tisch legt, in der Meinung, daß ihm der

Gegner kein Blatt mehr abgeben könne und nicht bestimmt, welches Blatt für ausgespielt zu rechnen sein soll, so hat der Gegner das Rechte, das Blatt als ausgespielt zu betrachten, welches im Rückertgen dem Tisch zuerst berührt hat, und denselben zu versuchen, ob er noch etwas gewonnen könnte, welches sich Jener gefallen lassen muß.

23. Wenn Einer zweimal nach einander die Karte guckt, und er wird seinem Jochman noch gewahr, ehe er seine Blätter ansieht, so werden die Blätter wieder zusammen geworfen, und derjenige muß geben, an dem die Reihe wirklich ist. Hat aber der, welcher die Karte fertig vertheilt, schon seine Blätter aufgenommen und angesehen, so kann es nicht mehr geändert werden, sondern der Andere hat die Vorhand, und das Spiel muß ausgespielt werden.

24. Wenn man einmal weggelegt und die Karten angesehen hat, so hat es bei der gegebenen Erklärung kein Verwenden, und man kann nicht mehr ändern, weder von dem weggelegten Blättern etwas zurücknehmen und so viele weniger kaufen, noch mehr kaufen, als man sich gleich Anfangs erkörte und mehr Blätter zudeckeln. Wenn z. B. die Vorhand beim Aufheben der Karten vorzuzieht, daß das dicke und falsche Blatt ihr weniger

nächst sich werden, als zwei Blätter, welche sie
nicht weggelassen hat, so ist es ihn, Leutdnorg, erlaubt
das vierte und fünfte Kaufblatt liegen zu lassen und
begeben zwei von den abgelegten Blättern zurück zu
nehmen. Aber da sie von den Kaufleuten zwei
Blätter für die Hinterhand liegen gelassen sich ein
Platz hat, beim Kaufen aber kauft, daß das vierte
und fünfte Blatt ihr sehr dienlich sein würden, so
darf sie dennoch auf keinen Fall auch diese dritten
Blätter an sich nehmen und noch zwei mehr aus der
Hand legen. — Dieses hieße zweimal kaufen, was
es nicht erlaubt ist.

29. Eine Terte, die mit der Neune anfängt,
kann man allein und ohne eine höhere Sequenz des
bei zu haben nicht zählen. Welche die Karten wirren
so sonderbar vertheilt, daß keine Sequenz vorhanden
wäre, als eine Terte von der Neune, so kann sie
nicht gezählt werden. Wenn aber in derselben Hand
noch eine andere höhere Sequenz ist, und wenn es
nur eine Terte von der Zehne oder, so kann man
auch die Terte von der Neune melden.

30. Wenn man zu Ende der Partie sich ab-
zählt und die Karten hüllet, in der Meinung, daß
man die Partie gewonnen habe, und es findet sich,
daß man sich durch, so kann man die Karten nicht

wieder aufdecken, um frei zu stehen, sondern man
hat die Partie verlohren und der Andere gewinnt
sie auch wenn er noch so wenig Augen zählt.

27. Da nach der Regel derjenige die Partie
gewinnt, welcher nach die Zahl von Hundert oder
Hundert und Eins erreicht, so soll wohl darüber,
welcher von beiden Spielern die Partie gewonnen,
kaum ein Zweifel möglich sein und dennoch wird
stets deshalb zwischen Spielern. Ein solcher Fall ist
dieser. Der Eine zählt sich mit aus legt die Karten
hört aber ab und findet, daß der Andere schon eben
die gefegte Zahl erreicht hat und sich also früher
als Jener hätte auslegen können. Der Andere hat
allerdings die Aufmerksamkeit verdorren, die in drei
unten Spielern angeschriebenen Augen zusammen zu
rechnen und die welche er in diesem Spiele zählt das
zu zu nehmen; allein dieses kann ihn dem richtigen
Gewinn der Partie nicht entziehen, da es nicht das
auf ankommt, wer sich zuerst auslegt, sondern
wer zuerst die gefegte Zahl erreicht.

28. Eine Partie wird oft durch das bloße Aus-
scheiden beendigt und auch hierbei entstehen gewisse
Strittigkeiten, welche dem Spiel Grund haben,
und wenn die Spieler des Hofens zu weit auseinander
sich setzen, geht es auch zugleich. Das ist

seiner Grundfage kann die Hinterhand, indem sie auch zugleich die Partie gewonnen, und ist keineswegs ge-
nötigt abzurufen, bis die Vorhand vollständig ge-
spielt hat. Wir wollen einen Fall anführen. Zwei
de Spieler gebrauchen nur noch wenige Punkte um
die Partie zu gewinnen, die Karte ist gegeben, ein
Jeder hat gekauft und es wird nur noch umzu-
kommen, den Gewinner zu bestimmen. Die Vor-
hand meldet den Kummel und zwar fünf Blatt; die
Hinterhand zeigt an, daß sie auch so viel habe; die
Augen werden gezählt und gleich befunden. (Die Vor-
hand hat Quarte von Könige und Acher, die Hinter-
hand hat Quartmajor und Seiden) also zählt Kon-
per. Die Vorhand führt fort eine Quarte von Kö-
nige zu melden, die Hinterhand antwortet, daß sie
nicht gute sei, weil sie Quartmajor habe und erklärt
damit zugleich, daß sie die Partie gewonnen habe.
— Dagegen protestirt die Vorhand, indem sie sich
auf das Rechte beruft zuerst melden zu dürfen, sie
sagt: die Hinterhand dürfe gar kein Recht, aber
sich zu melden, sie erst, wenn die Vorhand fertig ist,
zu melden, was sie zu melden habe. Da nun die
Vorhand noch mehrere Zahlen in der Hand hat,
wird die Hinterhand nicht kaufen kann, so verlangt
sie diese zu melden und damit die Partie auszu-
spielen.

Wenn diese aber nicht statt haben, dann die
Hinterhand zählt zugleich indem sie kauft;
folglich hat sie die zum Gewinnen der Partie nö-
thige Zahl eher erreicht, als die Vorhand,
welche erst dann das Recht hat, nach
dem ihre Sequenz gestrichen worden ist. Überdem ist
nicht der Kummel der Sequenz, die Sequenz der
Kumpfste vor, und wenn der Eine wie der Acher
mel anzählen kann, so muß der Andere, der es mit
Sequenzen und Kumpfsteu gleichfalls können, schwei-
gen; wenn beide einen gleich starken Kummel haben
und der Eine mit Sequenzen anzählen kann, so muß
er sich der, welcher mit Kumpfsteu gleichfalls an-
zählen können, gefallen lassen. — Es folgt auch aus
dem Allen, daß die Vorhand nicht mit Übergehung
des Kummels zu Sequenzen oder Kumpfsteu über-
gehen könne um sich anzuzählen, denn wenn sich die
Hinterhand mit dem Kummel anzählen kann, so hat
sie damit den Vorzug.

29. Wenn beide Spieler nur noch wenige An-
gen gebrauchen, soll sich anzuzählen so muß nicht auch
wohl während des Spiels Streit über die Frage,
welcher von beiden wirklich gewonnen habe, indem
der Eine, welcher seinen Vorteil gemacht, die Karten
welche er noch im den Händen hat, weglegen und sich

fol, man nimmt alsdann vier Blätter von verschiednem Werthe und läßt ziehen. Die Beiden, welche die geringsten Blätter ziehen, fangen das Spiel an, und die, welche die beiden höhern Blätter bekommen, sind die Könige.

Wir wollen zuerst von dem Spiele unter drei Personen reden. Daß der durch das Loos gewählte König es nicht während der ganzen Zeit, die man zu spielen verabredet, bleiben könne, dieses versteht sich wohl von selbst. Wenn also die erste Partie zu Ende ist, so wird derjenige König, welcher die Partie verlohren hat; ist die zweite Partie zu Ende, so wird der, welcher die erste Partie gewonnen hat, der dritte König. Wenn nun Jeder Einmal König gewesen ist, mithin wenn drei Partien gespielt sind, so hat man eine Tour gemacht, und es steht dann einem Jeden frei aufzuhören, oder noch eine Tour mitzuspielen.

Unter Dreien wird der Neunziger selten bezahlt, sondern er macht nur die Partie zu. Hier ist dieses auch nicht mehr wie billig; denn wenn Einer von den Dreien mit einem Unglücke spielt, so kann er in mehreren Touren das nicht wieder gewinnen; was er in einer einzigen Tour.

Unter Vierem gehören sechs Partien zu einer Tour, und Jeder ist, wenn die Tour beendet, wohl und zweier Partien König gewesen. Daß hier, wenn man das Spiel nicht zu einem bloßen Glücksspiel machen will, der Neunziger noch viel weniger besonders gelten dürfe, als im Spiele unter Dreien, dieses bedarf kaum einer Erwähnung.

Das Pöckspiel ist anerkannt einer der schlingendsten und unterhaltendsten Spiele, und ist Hinführer des Gewinnes und Verlustes größer, als in den meisten andern. Man hat zwar dem Spiele unter Dreien und unter Vierem den Vorwurf machen wollen, daß dabei die Gefahr des Verlustes größer sei, als die Möglichkeit des Gewinnes, und dieser Vorwurf kommt auf den ersten Anblick einigen Scherz haben, denn in dem Spiele unter Dreien, gewinnt man nur einfach, verliert aber doppelt; in dem Spiele unter Vierem gewinnt man auch nur einfach und verliert schon dreifach; also folgende kurze Berechnung wird das Gegentheil beweisen. In einer Tour unter Dreien gehören 3 Partien, und während der Dauer von Einer ist man König, gewinnt also bestimmte Wette; aber die beiden andern Partien kann man verlieren und man muß in diesem Falle, jede Partie doppelt, d. i. 4 Malen bezahlen. Da als König

gewonnene 1 Marke hiermit abgezogen, so bleibt ein wirklicher Verlust von 1 Marken. Hier nun dagegen die beiden Parteien, statt sie zu verlieren zu lassen, so würde mit Einschluß des in der letzten Partie als König gewonnenen Markes, der ganze Gewinn 3 Marken betragen, und man kann daher in keiner Weise mehr verlieren, als man gleichfalls auch der Möglichkeit noch sich nicht zu gewinne.

Es so verhält sich in dem Spiele unter drei. In einem Hause ist man während dreier Parteien König, wo man bestimmt 3 Marken gewinnt. Man kann man die untere der Parteien, die man selbst spielt, sämtlich verlieren, man kann sie aber auch alle gewinnen. Verliert man sie, so hat man, da jede Fehle dreifach bezahlt wird, einen Verlust von 3 Marken, allein die 3 Marken, die man als König notwendig gewonnen hat, davon abgezogen, so bleibt nur ein wirklicher Verlust von 1 Marken übrig. Hat man aber die drei Parteien statt sie zu verlieren zu gewinnen, so würde man 3 Marken dafür bekommen haben, welches mit Zurechnung der drei als König gewonnenen Marken, einen reinen Gewinn von 6 Marken giebt; auch ist auch hier die Möglichkeit des Gewinnens des der Verlierens völlig gleich.

VIII.

Das Mariagespiel.

Das Mariagespiel wird gewöhnlich nur unter zwei Personen gespielt.

Man bedient sich dazu zwar einer vollen Karte von 32 Blättern,^{*)} zum Spiel aber bedient Jeder nur 6 Blätter, und zwar zuerst drei, dann wird ein Blatt aufgeschlagen, dessen Farbe im gegenwärtigen Spiele Triumpf ist, und hierauf vier der drei. Die übrigen 19 Blätter werden verdeckt auf den Tisch gelegt, das Wahlblatt aber bleibt offen liegen. Es ist nun ein Stich gemacht, so nimmt Jeder ein Blatt von dem verdeckten Haufen, so daß man immer 6 Blätter in der Hand behält. Wer den Stich bekommt der nimmt jedesmal das erste Blatt.

^{*)} Man spielt Mariage auch mit der französischen Spielkarte, wo die französischen Karten amicus sind.

Wer 2 Blätter nimmt oder abhebt, der muß zwar solche behalten, er darf aber das nächstmal nicht wieder abheben, und muß zur Strafe dem Andern Eine Marke bezahlen; eben so muß auch der, welcher 2 Blätter bezieht, solche an sich nehmen, und fällt dafür in die nämliche Strafe.

Diese Strenge findet nur dann statt, wenn am Geld gespielt wird; spielen aber gute Freunde mit einander zum Zeitvertreibe, dann nimmt man es nicht so genau, sondern der, welcher 2 Blätter abhebt, darf das nächstmal nicht nur abheben, und wer 2 Blätter bezieht, muß das unterste tragen lassen, welches der Andern unter den Händen verbleibt.

Wenn ein Daus, oder sonst ein bedeuendes Blatt zum Trumpf gewählt wird, so kann derjenige, welcher die Sieben von derselben Farbe hat, das höhere Blatt dagegen einweisen. Dieses nennt man rauben. Dieser Raub dauert nur so lange an, als noch Blätter verdeckt auf dem Tische liegen, denn wenn der Andern einmal den Wahrspruch in der Hand hat, so ist er auf keine Weise verbunden, solchen wieder herauszugeben. Eben so darf man auch das Wahrspruch

nicht eher rauben, als man einen Stich gemacht hat.

Die Ordnung der Kartenblätter ist bei diesem Spiele folgende: Daus, Zehne, König, Ober, Unter, Neune, Achte und Sieben. Hier übersteigt also die Zehne, den König, Ober und Unter, welches in keinem andern Spiele statt findet.

Die Augen werden in diesem Spiele auf die gewöhnliche Weise gezählt, das Daus zählt 11, die Zehne 10, der König 4, der Ober 3, und der Unter 2 Points. Die 9, 8 und 7, kommen beim Zählen gar nicht mit in Anschlag. Weil aber nur auf diese Weise nur 110 Points herauskommen, so zählen vollen Spiele aber 120 gehören, so hat man die fehlenden 10 Points auf den letzten Stich gelegt. Wer also den letzten Stich macht, der zählt 10 Points mehr als er wirklich in seinem Blatt hat.

Wer ein Spiel gewonnen will, der muß 66 Augen zählen können; denn 65 Augen, als der Hälfte von 120, entscheiden weder für Gewinn noch Verlust. Wenn nun der Spiel eintrifft auf diese 65 Augen zählen, dann entscheidet das folgende Spiel. Wer dieses gewinnt, der hat das

vorhergehende zugleich mit gewonnen. Wenn Er
wer nicht 33 Augen in seinen Wäntern zählt, so
verliert er den Betrag des Spiels doppelt, und
dieses heißt ein Matsch.

Der König und Ober in einer Farbe außer
Trumpf, heißt eine Mariage, (auszusr. Maria-
sche, zu deutsch: eine Heirath) und wer diese hat,
bestimmt von dem Andern Eine Marke.

Der König und Ober in der Trumffarbe
heißt eine Donna: Mariage, (eine gute Hei-
rath) diese kostet 2 Marken.

Das Donz und die Zehe in der Trumffarbe
heißt Lamour (auszusr. Lammur — deutsch
die Blüthezeit) und man bekommt für den
Marken.

Die sechs letzten Stiche, wenn sie Einer von
den beiden Spielern allein macht, heißen die
Blische, und kosten 6 Marken. Es ist jedoch
erforderlich, daß man, so wie die beiden Spieler
Wänter aufgehoben werden, sich erklärt, daß man
die Blische machen wolle; denn wenn man sich
Erklärung unterläßt, so bekommt man die Be-
strafung für die Blische nicht. So muß man

dem Spieler 6 Marken Strafe bezahlen, wenn
man sich zur Blische erklärt hat und die letzten
6 Stiche nicht richtig macht.

Das Spiel riasch gewonnen kostet 2, und
doppelt 4 Marken.

Man spielt dieses Spiel auch ohne Marken,
indem man, statt Marken zu bezahlen, so viele
Stiche anspricht und wer die ersten 9 Stiche
bekommt, der hat eine Partie gewonnen.

Auch auf folgende Weise spielt man Mariage.
Ein jeder von den beiden Spielern schreibt sich zu
Anfang des Spiels eine bestimmte Zahl an, z. B.
27, und in jedem Falle, wo eine Marke bezahlt
wird, ein Stich angestrichen werden muß, so-
wie man so viel zuzieht. Aber man paßt die be-
stimmte Zahl ab, so daß sie auf 0 kommt.
Wer hat die Partie gewonnen. Da dieses Spiel
auch in einem Spiele gespielt kann, so werden
so viele Spiele gespielt, bis Einer die ange-
gebene Zahl abgerechnet und die Partie gewonnen
hat. — Es ist es auch, wenn man statt Marken
zu bezahlen, Stiche anspricht und deren 9 auf die
Partie reicht; wenn Einer von beiden in die
Partie ist, so auf 9 Stiche gewonnen ist, so

wird noch Ein Spiel gemacht, und derjenige zu-
kommt die Partie, welcher zuerst 9 Striche hat.

Sowohl wenn man sich bei jedem Spiele berech-
net, als auch wenn man Morraje zu Partien
spielt, entweder bis zu 9 Strichen aufwärts, oder
von der Zahl 27 abwärts, so ist es erlaubt wäh-
rend des Spiels das Buch zusammen zu machen, d. h.
das weitere Abheben zu verbieten. Dadurch macht
man sich verbindlich, mit den in der Hand habenden
Blättern das Spiel oder die Partie zu gewinnen.
Gewinnt man aber das Spiel nicht, oder erreicht
man die Zahl 9 nicht wirklich, oder wenn man ab-
wärts rechnet, kommt man nicht bis 0 herab, so hat
man das Spiel oder die Partie verloren, und der
Gegner hat gewonnen, wenn er gleich noch so wenig
Augen hat. Dagegen hat dieses Wagniß, wenn
es gelingt (und man wird es ohne sehr große Wahr-
scheinlichkeit nicht unternehmen), oft die Folge, daß
man den Gegner für dieses Spiel Wachs muß.

Wer eine Morraje macht, der muß nicht
vorgehen, oder doch wenigstens die Farbe mit ge-
ben.

So lange man noch keinen Stich hat, so
man auch eine Morraje machen, und es ist

länger erlaubt, als bei die letzten beiden Blätter
abgehoben werden, denn so wie der erste von den
sechs letzten Strichen gemacht ist, so kann man
nichts mehr vermeiden. — In dem Augenblicke da
der Eine das Buch gemacht, kann der Andere
noch machen was er in der Hand hat, so bald aber auf-
hört ein Stich gemacht ist, so finden keine Ver-
änderungen mehr statt.

So lange der Eine schlägt oder angestrichen
wird, muß sich der Andere von allen
letzten Blättern zu bestimmen suchen.

Wenn man sich nicht der Gefahr aussetzen
will, am Ende die Wache zu verlieren, so muß
man mit seinen Trümpfen so haushälterisch umge-
hen, als es möglich ist, denn es ist immer besser
das Spiel als die Wache zu verlieren.

Man fahre nie einen König oder Ober an,
noch streiche man auf einem solchen Blatt, wenn es
nicht die höchste Noth erfordert, denn man kann
leicht das Blatt, welches die Morraje vollständig
macht, noch bekommen. Spielt aber der Gegner
das eine Blatt aus, dann hat man neuer eine
Wache des Anderen gerade zu halten. Sobald man

eine Mariage gemeldet hat, - so kann man beide Väter ohne Schaden ausspielen oder damit spielen.

Wenn der Eine Dausen anspielt, so ist das ein Beweis, daß er entweder viele Trümpe hat, oder fürchtete gewaschen zu werden, und den Anderen in seinen Trümpfen zu schwächen sucht. Hier muß nun dieser alle Vorsicht gebrauchen, und lieber einen kleinen Nachtheil erdulden, als am Ende den größeren verlieren.

So lange noch abgehoben wird, ist Retter gezwungen, weder Farbe zu bedienen, noch zu übersehen. Bei den letzten 6 Stichen aber, darf weder Farbe noch Trumpf verlangt werden, d. h. man muß entweder bedienen, oder mit Trumpf stehen.

Wer eine Mariage meldet, muß solche wirklich in der Hand haben. Hat aber Einer den König oder Ober schon gespielt, und er bestimmt in der Folge durchs Abheben, das andere Blatt, so kann eine Mariage vollständig gemacht hätte, so kann er solche nicht mehr melden.

Man gebe genau auf die Väter Acht, welche

gespielt oder versprochen worden, und besonders auf die Trümpe. Eine solche Aufmerksamkeit sichert nicht nur hienus gegen die Fälsche, sondern sie erleichtert auch das Gewinnen des Spiels.

Da es in diesem Spiele nicht auf die Reinheit der Suche, sondern auf die Wahrscheinlichkeit ankommt, so muß man mit seinen guten Blättern und Trümpfen haushälterisch umgehen, und sich nicht eher Noth, seiner Vortheile berauben.

Man spielt dieses Spiel zuweilen auch unter drei Personen, wo aber der Dritte allemal König ist. Das Spiel selbst ist nicht der mindesten Veränderung unterworfen außer daß der Verlierende alles doppelt bezahlen muß.

Der erste König wird durch das Loos bestimmt, der zweite ist der, welcher das erste Spiel verliert, und der Dritte der, welcher das erste Spiel gewonnen hat. Der König mischt und vertheilt allemal die Karte, nachdem er denjenigen von den beiden Spielern, welcher ihm zur linken Hand sitzt, hat abgeben lassen.

In manchen Gegenden wird auch Kamae unter Dreien auf folgende Weise gespielt. man mischt

die 4 Sechsen in der Kart. das folglich 36 Blätter vorhanden sind. Jeder bestimmt 3 Blätter, und zwar erst 3^{te} dann 2, und dann wird ein Trumpf gewählt. Die übrigen 30 Blätter werden verdeckt auf den Tisch gelegt, der gewählte Trumpf aber offen, und nach jedem Stich, räumt einer nach dem Andern die Blätter auf dem Tische auf. Die Bedingungen sind hier die selben, wie unter fünf Personen, nur mit dem Unterschiede, daß der Ansetzende alles doppelt bestimmt. Hier am Ende eines jeden Spiels, die meisten Augen zählen kann, der hat es gewonnen.

Wehr über diese Art des Wagnisspiels, die man äußerst selten findet, und die auch wahrscheinlich nie allgemein werden wird, zu sagen, würde überflüssig sein.

Endlich spielt man auch Wagnis unter vier Personen, welches man Kreuz Wagnis nennt.

Es spielen nämlich alle vier Personen zugleich, indem Jeder 3 Blätter bestimmt. Das letzte Blatt, welches dem Kartengeber übrig bleibt, so nimmt den Trumpf. Sobald Jeder seine Blätter erhalten hat, so steigt die Vorhand an

melden, dann kommt die Reihe an den Zweiten, darauf an den Dritten und endlich an den Vierten. Was nun Jeder gemeldet hat, das müssen ihm die andern Drei verglichen, und wer am Ende in seinen Stichen die meisten Augen zählen kann, der hat das Spiel gewonnen.

Bei diesem Wagnisspiel gilt zwar kein Wagnis, wohl aber die Blätter, und nur alle Stiche machen bestimmt von Jedem 8 Karten.

Noch muß bemerkt werden, daß hier jedesmal Farbe bedient oder mit Trumpf überstochen werden muß. Wenn man daher gute Farbenblätter hat, so thut man sehr wohl, wenn man Trumpf fordert; denn wenn erst die Trumpfe verstoßen sind, dann kann man seine Farbenblätter desto sicherer spielen.

In manchen Orten spielt man dieses Spiel zwar auch unter vier Personen, aber es spielen je dochmal nur zwei davon. Die vier Spieler setzen sich wie zum Solo oder Einwerfen, aber der Erste giebt nicht an seinen Nachbar zur Linken, sondern an den ihm gegenüber Sitzenden die Karte, und so geht es die Reihe herum, daß alle mal die einander gegenüber Sitzenden mit einan-

der spielen. Von dieser Einrichtung rührt höchst wahrscheinlich die Benennung Kreuz-Maria her.

Das Spiel selbst ist nicht der geringsten Veränderung unterworfen, sondern es wird eben so gespielt und gewürdet, wie unter zwei Personen, nur mit dem Unterschiede, daß hier der Beliehende alles dreifach bezahlen muß.

IX.

Das Figurenspiel

oder

Elferk.

Dieses Spiel ist äußerst einfach, aber es erfordert
dennoch eine Aufmerksamkeit.

Es wird gewöhnlich unter zwei Personen und
mit einer vollen Karte*) gespielt. Will man nach
einem Dritten Theil darauf zu thun lassen, so
kann dieses sehr wohl geschehen, es spielen aber immer
nur zwei, und der Dritte ist Beobachter.

Auf den Sieg kommt bei diesem Spiele gar
nichts an, aber man lernt, wer zu erst die Karte
sieht. In den folgenden Spielen geht allemal
der die Karte weicher gewonnen hat.

Es bestimmt jeder 6 Plätze, und zwar 3 auf

*) Wo der Gebrauch der französischen Karte ge-
bräuchlich ist, so spielt man Meistens mit der französischen
Spielkarte.

einmal. Manche spielen es auch nur mit 5, und noch andere gar nur mit 3 Blättern.

Mit 6 Blättern zu spielen ist am gewöhnlichsten, besten und leichtesten; denn bei 5 oder gar 3 Blättern wird es zu intricat und schwer, weil man, wenn man nicht am Auspielen ist, keinen Gebrauch von seinen guten Blättern machen kann, sondern solche auf ganz unbedeutende zu werfen muß, und folglich weder Kunst noch Geschicklichkeit angewendet werden kann. Wie werden uns daher auf die beiden letzten Arten gar nicht einlassen, sondern blos von der ersten das Nothwendigste sagen.

Es ist ein sehr großer Vortheil, wenn man genau auf die zählbaren Wägen oder Figuren Acht giebt, damit man weiß, worauf man zu halten hat, und nicht ohne Noth Freiblätter abwirft.

Hier werden blos die Figuren gezählt, und weil deren in jeder Farbe 5, als Daus, König, Ober, Unter und Zehner, folglich zusammen 20 sind, so muß man am das Spiel zu gewinnen, deren 12 in seinen Händen zählen lassen. Kann man es bis auf 13 bringen, so muß

der Aukere das Spiel doppelt bezahlen, hat man aber alle 20 Figuren in seinen Händen, muß hin der Andere, wenn er gleich Lust hat, doch darin keine Figur, so bestimmt man das Spiel dreifach zu zahlen. Zähler Zehrer nur 10 Figuren, so hat Keiner etwas gewonnen, sondern das folgende Spiel entscheidet, d. h. wer das folgende gewinnt, der hat auch zugleich das vorhergehende zu gewinnen. Nach einem solchen Spiele, wo die Augen auf beiden Seiten gleich sind, oder weiter steht, (daher auch wohl die Benennung: ein Sten der, rühren mag.) geht zum folgenden Spiele, das die Entscheidung geben soll, entweder verjange noch einmal, der zuletzt geblieben hatte, oder — und dieses ist das gewöhnliche — man lasse uns Leben wie zu Anfang des Spiels.

Um dieses Spiel gut zu spielen, muß man nicht nur wissen, welche Figuren schon verstanden worden sind, sondern man muß auch diejenigen wahrnehmen, die das Spiel richtig zählen, welche man in seinen Händen bestimmt.

Es wird hier weder ein Trommel geworfen, noch man gezwungen Farbe zu bezeichnen oder zu wechseln, so lange noch abgehoben wird, sondern

Jeder Spieler, wie er es für sich am vortheilhaftesten hält; nur bei den 4 letzten Stücken muß Jemand bedient werden.

Man suche im Anfange des Spiels sich aller unbedeutenden Blätter zu entledigen, und lasse sich ansetzen sein, eine oder zwei Karten zurück zu behalten, welche der Andere nicht bezwingen kann. Diese suche man alsdann zu benutzen, wenn das Spiel zu Ende geht; denn gewöhnlich sind dann die meisten Karten Blätter zugeworfen, und man kann nun beinahe in jedem Stüpe auf eine Figur von dem Andern Rechnung machen.

So lange keine Figur ausgespielt wird, muß man sich alles Strebens zu enthalten suchen, so bald aber eine Figur ausgespielt wird, und man kann solche bezwingen, dann ist es oft sehr gut, wegen man den Stich an sich nimmt; oft kann es treten auch sehr häufig Fälle ein, daß man sich wegen einer Figur sehr großen Schaden that, und das ganze Spiel darüber verliert. Weis man z. B. ein Daus hat, und der Andere ein fester Sequenzkarte in derselben Farbe, so verwehrt man durch zu frühzeitiges Abstecken seines Gegners Stärke, daß man sich der Bestehe aussetzt.

Unter Spiel zu verstehen. Eben so auch, wenn man das Daus, den Unter und die Zehn von Einer Farbe hat, so muß man nicht gleich aufstecken, wenn der Andere den König oder den Ober spielt; denn hat dieser beide Blätter, so ist es wahrscheinlich, daß er das 12e Blatt für gleich nachspielt, wenn er den Stich bekommen hat, und man kann oder vielmehr muß man mit dem Daus stehen; denn man nimmt dem Andern nicht nur eine Figur ab, sondern man hat sich auch dadurch den Unter und die Zehn frei gemacht, welches dem Andern zum großen Nachtheile gereichen kann.

Da die Zehn die geringste von den Figuren ist, so muß man suchen wenn man eine einzelne Karte hat, sie auf das erste leere Blatt von der Hand, welches der Andere spielt, zu verdecken, man wird sonst in Gefahr kommen sie zu verlieren.

Sticht man sich genüßigt zu stehen, und man hat so gute Blätter in der Hand, daß man seinen Gegner nicht fürchten darf, anders als nicht, so spielt man lieber ein unbedeutendes Blatt.

Blatt an, um diesen, wider aus Spiel zu bringen.

Wenn man eine starke Sequenzkarte hat, und man sieht, daß der Gegner gezwungen ist Figuren zu geben, so fahre man unaußföhrlich in solcher fort. Es ist überhaupt sehr vorthellhaft, Sequenzkarten zu spielen, wenn sie auch nicht mit dem Laufe anfangen: denn endlich hat der Gegner nicht allemal die abgehenden höchsten Figuren, und dann verschafft man sich, wenn man auch wirklich abgestochen wird, dadurch noch Freiblätter, welche für die verlorenen gegangene Figur sich am Ende noch reichlich bezahlt machen.

Je näher das Spiel seinem Ende kömmt, desto mehr muß man, besonders wenn man viele Freiblätter hat, auf Spiel zu kommen sehen, und nicht sich sonst sehr schaden würde; denn wenn der Gegner auch Freiblätter spielen kann, so muß man die Zeitungen zugeben, und das Spiel geht dadurch verlohren.

Wenn man nicht gleich im Anfange unter die einzig geworden ist, wie viele Spiele gestellt werden sollen, so kann Jeder aufhören, wenn er will.

Das heißt Eßern auch oft nach Partien, da man eine bestimmte Anzahl Striche auf die Partie rechnet, und für ein einfach gewonnenes Spiel einen Strich, für ein doppelt gewonnenes Spiel zwei, und für ein dreifach gewonnenes Spiel drei Striche ansehe und derjenige die Partie gewonnen hat, der die bestimmte Anzahl Striche zuerst erreicht. Weil man zur sichern Uebersicht der Zahl der Striche, die einem zu Werken zu bleiben, und zwar drei Striche horizontal (|||) den weiten ober quere durch die vorigen drei zieht (—), welches man ein Fahren nennt, so pflegt man auch eine Partie auf eine Zahl festzusetzen, die in 4 aufgeht, zu 8, 12 oder 16, und man sagt alldann, man mache die Partie zu zwei, drei oder vier Fahren. — Dieses ist die beste Art zu spielen, denn wenn man jedes Spiel bezahlt und beide Spieler mit gleichem Glücke spielen, so ist es ein bloßes Hin und Herzählen und am Ende hat keiner etwas gewonnen. Wenn aber beide Spieler, indem man doch Partien spielt, eine gleiche Anzahl Striche haben, so entscheiden ein Einziger, mit welchem der Eine dem Andern zuerst. Man kann auch festsetzen, daß man die

Parthie zwei und dreifach verlihrenthane. Da
 setzt man spielt die Parthie in drei Fächern, so
 hat der Verliherende die Parthie nur einfach ver-
 lihren, wenn er lediglich Neben Striche hat,
 nicht weniger als Neben Strichen verlihet er dop-
 pel; und wenn er noch gar einen Stich geschwin-
 den hat, so verlihet er dreifach.